最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机周边！

VOL.9

掌机迷

CKET GAMER



强档攻略

洛克人EXE4

牧场物语 女孩版

大特稿

敌林外史——掌机游戏中的反面角色

绝对独家

GBASP美容手册

口袋妖怪磁贴第一弹

问答无双

新春特大号

新春GBA打假特辑

无间「盗」来自敌人内部的报告

春节够你撒欢

【木头】

年前，为了一个专题而让木头伤透了脑筋，应该在过年的时候给广大读者奉献什么内容才能够既合时宜又足够撑足门面？最终，敲定了这样一个擎起“打假”旗帜的特辑。

说起打假，或许我们还不够资格，但作为媒体，我们应该有责任有义务去揭露现时掌机市场的混乱和复杂。许多箱制内幕，许多黑道交易，我们说了，总比没人站出来叨叨强。有些看不过，有些心太黑，把这些都用最生动最直白的方式报道出来，大概,这是“PG工房”全体同仁惟一能做的，能为广大掌机玩家做得最贴心的事。

虽然这个主题起的有一点沉重，甚至很多读者看了以后会眉头紧锁。但把这些内容一股脑地抖落出来,使我们身上轻松了很多，惟一担心这些报道一出,玩家在购买的时候会更加的手足无措……无疑,报道“真相”的艰巨任务，我们今后还要继续下去。



本期的内容应该是很丰富，特稿、研究、攻略一应俱全，作为春节前的一期，编者觉得算是尽心尽力了。感谢我们的作者团队，他们牺牲自己的宝贵时间去为读者挖掘到第一手，最详实的新闻内容,大量独家的专业报道，将会是《掌机迷》2004年要拿下的第一要务。

下一期，我们为广大读者准备更加振奋的文字大餐，同时《掌机迷》将会全面进化提升一个档次,以更加充实的姿态出现在你的面前。不会让你多花一分,做一次彻底“物超所值”的体验。

祝各位新春愉快，

PG工房全体工作人员与你一起迎接春天的到来。



掌机迷 POCKET GAMER

2004 01/15 vol. 9

CONTENTS

PG打假队・第一弹

无间盗

来自敌人内部的报告

……………………P2



POCKET游戏通

18 逆转裁判3

20 东京魔人学园～符咒封录

21 ONE PIECE～海贼野球

22 爱神有约3.3

23 星之卡比～镜之大迷宫

24 小人国

25 莉卡娃娃的打扮日记

特别策划

26 敌林外史～掌机游戏中的反面角色

研究所

40 传说的斯塔菲 2

42 指环王 王者归来

47 真女神转生 冰/炎之书

POCKET梦攻房・超爽攻略

51 牧场物语 矿石镇的伙伴们・女孩版

66 铁臂阿童木

74 007～得与失

82 鬼太郎～危机一发！妖怪列岛

86 洛克人EXE4～红日/蓝月

100 川之垂钓 5

出版

人民交通出版社

ISRC CN-M14-03-304-5/V・TP

ISBN 7-88713-064-6

地址：(100013) 北京和平里东街10号

电话：(010) 64294878 64299027

制作

北京次世代科技发展有限公司 制作

邮购地址：北京安外邮局75号信箱 发行部

邮编：100011

电话：(010) 64472177 64472919

POCKET兵工厂

SMS记忆棒使用测试	108
最新市场行情	112
模拟前线	116
GBA SP美容手册	120

精彩栏目非看不可

目录	1
游戏月批・疯在一十二	16
口袋百问 vol.4	124
掌机游戏封神榜	134
POCKET专业户	138
问答无双 新春特大号	141
杂谈——游戏生财术	146
杂谈——双截龙传奇	147
杂谈——简单有趣的转转棒	148
杂谈——融合的完美	149
杂谈——勋章体验记	150
杂谈——最能发挥GBA机能的经典	152
杂谈——玩阿童木有感	154
杂谈——黄金的太阳	155
本月最新销量排行榜	156
日本游戏发售表	157
POCKET情报站	158
任天堂的质问箱	159

合作网站

任迷俱乐部

www.ninclub.com

口袋妖怪网

www.pmgba.com

中国掌机地带

www.chinagba.com

混沌星辰

www.loveu.cn/hdxc

GBA BASE

www.4757.com

封面作者：饿龙



无间盗
——来自“敌人”内部的报告书

大事不妙——陷落

在时今翻新GBA日益猖獗的情况下，玩家不由将目光投向了唯一的处女地SP。虽然SP也被组装电板所困惑，但这只需要一把螺丝刀就可以完全搞定,相对令人眼花缭乱真假难辨的GBA来说是要省心的多，况且SP是现在的主流，二者的差价也在逐渐缩小。就在SP销量直线上升的时候，嗅觉极其灵敏的国内盗版工厂不失时机的推出了专用外壳。这就意味着唯一可以省心购买的机器开始添堵了，同时也给玩家提出了更高的要求，必须再学习最新的SP鉴别大法。妈妈眯呀，难道买台称心如意的掌机就这么难吗。没错，事实如此。说到这儿，真为中国玩家捏把汗。玩游戏原本属于娱乐消遣的事，到了中国竟然变成了身处公务员之职一般，时时刻刻得学习，时时刻刻得充电，丝毫马虎不得。虽然这个比喻有些不恰当,但的确有这么点味道。虽说是购买SP已经不再保险，但好在拥有SP的人一般不会贬卖，所以店家手上可用于翻新的原材料并不多，买到翻新机的可能性远比GBA要低不少。但相反的，GBA的翻新率就更高了，可以说接近90%。因为绝大多数玩家都先后卖出GBA购入SP，这就造成了旧机大量流入市场，店家有充足的翻新货源，已经没有进新机的必要。到最后水货商手中的GBA也开始滞销，一度新机的价格飚升，也正应了其货可居这句话。其实现在的XBOX也是这种情况，玩家手中的机器大量流回市场，导致新机失去市场，最后新机变得难觅踪迹。

言归正转。SP外壳全套包括前后壳、镜面、电板盖、机器铭牌、包装盒、说明书等等。而且颜色很齐全，从经典的黑色银色到最新的粉红色都有，也就是说一台翻新的SP除了机芯以外看上去就是全新的。但组装外壳做工再好也是组装的，肯定和原装机会有所区别。首先你必须从朋友那借台SP来把玩把玩，熟悉一下手感。当然，朋友的SP必须是原装的。如果没见过原装机器是根本没办法鉴别组装外壳的,连参照物都没有嘛。在组装外壳的结合边缘部分，或多或少都会留下倒模时的多余接口。因为成本问题组装产品不可能会有磨边这道工序，做工再好也会有一到两个很粗糙的地方。另外，组装外壳的纹路不可能做到原装那么干净平整，就好比盗版光盘的水波纹那样，而且喷漆效果有一点发木，没有原装的那种光亮质感。最关键的一点，要安装组装外壳必须要开启机器，那么也就是说要拆装螺丝。即便是再细

致熟练的手工都会在螺丝上留下痕迹，但这点也需要细心观察才能发现。有的玩家喜欢根据机器插卡处是否有划痕来鉴别新旧，其实这倒不是问题所在。因为新机器进到卖店里波士是肯定要插卡试机的，还有一部分真正只卖新机的店里因为没有旧机器,有的时候偶尔会用新机试卡,留下细微的痕迹倒也不奇怪。相反插卡处一尘不染倒要留点神,当然这只是另一种思维方式,绝对不得。

一丝曙光——行货

日前据日本可靠消息指出，任天堂在以神游机开拓中国市场的情况下，将于近期将旗下主流掌机GBA引入中国，而其具体运作则是完全交由苏州神游公司全权代理。首先这对玩家来说是件值得肯定的事，因为大家实在被黑怕了，太需要行货了。由此延伸想到软件,如果GBA真的进入中国,那么官方汉化游戏也就将正式登场。虽然国内汉化小组的作品也很出色,但毕竟二者本质上是有区别的,在玩家心目中的意义也不同。但只要经过理性的思维就会发现，任天堂还有很远的路要走。首先,笔者对其能否在公布的春节期间上市表示怀疑,因为神游机已经让大家等了很久。而神游机现在只在几个大城市发售，任天堂在华首要工作是如何打开神游机在全国各地的市场，就算GBA要进来也必须是在销售网建设完善后才比较合适，而且GBA是否会与神游机自相抢夺市场也是需要思索的问题之一。游戏机首先必须廉价,这是任天堂的理念。但只要按照行货必定比水货昂贵不少的商业常理来推算，如果是SP则肯定要卖到超过千元的价格，就算是GBA也极有可能定位在七百元左右。神游机因为是特殊产品，所以没有可比性。但大陆版PS2当初业内预测其价格在一千五左右，最后还是被定在了近两千的价位上。索尼官方的说法是愿意掏一千五的人就不在乎多掏这五百，也许项目负责人是《大腕》这部贺岁片的饭斯吧。PS2在中国是否有戏，咱们暂且拭目以待。

而且掌机软件防盗将成为任天堂的致命伤。如果单谈卡带的话倒是非常好解决问题，因为卡带的特殊性，它的制造成本相对光盘来说是很高的。即便是盗版卡带也是一样，就算用再廉价的板子也是要钱的。所以现在就算是已经过时的GBC卡带，在市场上也要卖到几十元。更何况GBA游戏动辄就128M容量甚至更高,玩家往往第一时间玩一盘好卡也要花上近百元。如果任天堂可以把游戏价格控制在一百五以下,相信如果是大作的话玩家都愿意收藏一盒正版。这看似对行货相当有利,也比光盘媒体盗版更容易解决。但不要忘记，还有一个烧录卡，这才是任天堂，甚至是小卖店的最大敌人。要知道光盘媒体的游戏可以通过打击来控制,如果扫清了障碍,今后的玩家就有买正版的可能性。但烧录卡呢,随着网络的普及，玩家可以随时随地的在网上下到最新的游戏ROM。每销售一套产品就意味着一个消费者在地球上消失了,这是对任天堂乃至卖店波士来说都是不可挽回的损失。这才是真正可怕的东西,虽然对玩家来说是个一次性投资的极佳产品。也许会有人说还是有很多玩家没有购买烧录卡,这只有两种情况：第一是囊中羞耻，一次性拿不出那么多钱来，但这类玩家是早晚都会买的；第二是真正喜欢收藏卡带的玩家，但其数量极其稀少,而且正在逐渐减少。可以说烧录卡是一种趋势，不可避免。GBA在中国是否有戏，咱们暂且也得拭目以待。

盗亦有道——卡带

谈到GBA卡带，咱们回过头来说说其制造工艺的发展过程。GBA发售初期拥有机器的人基本上都是用牛刀杀鸡的，笔者就是其一。因为以当时的天价来说购入机器就已经是咬牙了，实在无法再承受一盒价值不菲的卡带。因此玩家手头上的GBC卡带成了当时的过渡产品，这正是GBA向下兼容性的体现。在接下来几个月后国内盗版商终于投产了第一批卡带，鉴于当时技术力及老式电子板积压的问题，这批卡带均采用了长版形式，体积和GBC卡带相仿，插在机器上会多出一截来。无论是卡带做工还是包装盒均比较粗糙，而且质量存在一定问题，无法记忆或丢失记忆是常有的事。在这种情况下其当时的价格也是高得令人咋舌，即便如此还是吸引了大批按捺不住的玩家，毕竟和正版的天价相比这已经是便宜了。不久后盗版卡带突然开始了进化，变成了和正版卡带一样的小型卡，这批卡带的代表是恶魔城月之轮回和黄金太阳1代，笔者清楚地记得当时第一批的黄金太阳都是不能记录的问题卡，但绝大部分商家还是照样销售，由此套牢了不少玩家。又因当时谁都没

《奇奇怪界》的选关秘技：在标题画面中依次输入上、A、左、B、下、L、右、R便可进行选关，而输入上、下、右、左、左、右、下、上便可进入游戏的“里”关。

见过这种仿真卡带，有的商家开始借此大发横财。当时我有一个朋友就花了三百元买了一盒所谓的正版月轮，还自以为是捡了便宜，到头来是被人坑了还偷笑。我常开玩笑的说这就是骗术的最高境界：黑了你，你还得谢谢我。

在此其间，给笔者留下印象最深的是马里奥A这盒卡，其无论是卡带的做工还是包装盒说明书都达到盗版史上的巅峰。特别那本极厚的说明书，可以说是完美拷贝，一页不少，甚至连回函卡都有。同时期的完美卡带还有钻地A及机战A等等，盗版做到这个份上也算是有“敬业精神”的了。但到了后来盗版卡带的质量就开始走下坡路了，有的说明书就是两张印刷极为模糊的纸片订在一起，而且还是与原游戏不相干的东西，牛头不对马嘴。无法记录、丢失记录、死机花版、莫名损坏等问题开始经常出现。成本的压缩导致成品率下降是无法避免的，通常商家进10盒卡就有2盒得打回去更换的。近期最有代表性就是最终幻想战略版了，几乎每盒卡都存在丢失记录的情况，就是商家自己也挠头不已。而且有的卡带在储藏过程中就莫名其妙的坏掉了，无论是在商家还是玩家手上都是一笔不小的损失。想想笔者当年的那盒《勇者斗恶龙-怪兽篇中文版》到现在还好好的，原来盗版也有质量好坏一说，真是盗亦有道啊。

名词解释——商人

商业是一种极为普通的职业，大到企业老总，小到路边摊贩。但因为商业的特殊性，金钱是他们唯一的衡量工具，所以说这也是个赤裸裸的职业。商人是人，人是赚钱要养家糊口，就像工人上班获得劳动所得一样是天经地义的事，所以玩家也大可不必把JS当仇人看待。个人以为，作为玩家去购物应该抱有正常的心态。最容易买到假货的人通常最不情愿让别人赚自己口袋里的钱，恨不得原价甚至是亏本价买到称心如意的东西。这显然是没有摆正心态，波士在这种情况下也只有拿假货出来，确切的说应该是被逼。在购机之前应该在网络及杂志上了解当时的行情，但这只是当作参考，大致的就行了。关键还是要看当地的行情，因为各地情况不同。大城市店面租金高负担重定价高点很正常，小地方机器其货可居也很正常。只要前后相差不离谱就不要计较太多了，上千元都出了还在乎十几二十元，这不是爷们儿干的事，关键还是买到好机器不是吗。给人钱赚是必须的，也是买到好机器的首要条件，当然这里也不能排除开高价卖假机的败类。现在这种市场，绝大多数商家都会备上一些假机器，遇到往死里乱还价的主儿直接给。另外就是乱说话的主儿也给，这里的乱说话不是骂街，而是问些外行的问题。比如SP能不能玩GBC的卡带之类,这样一来首先就暴露了自己，不黑你黑谁？笔者就见过这样一件商业奇迹，某外行玩家原本来购买GBA,波士在三言两语洞析了对方后开始对一台砖头黑白GB天花乱坠的吹捧，在其口中的GB简直拥有比PSP还夸张的强劲功能。而且最后这个玩家居然在其唆使下，花了不亚于GBA的价钱买下了这台神奇的厚机,堪称一绝。由此可见,玩家在自身知识不是很足的情况下宁可少开口,以免露出马脚给商家抓了。说到这真是发笑，这年头怎么买东西也和做贼似的，想想看还真是有点这意思。不是吗！

社会问题——假货

其实假货在中国是个社会问题，不单是游戏机市场。笔者就曾经在国内某娱乐杂志看到过相关文章,其无厘头的声称时今就连人也有假，这指的是整形美容。照他的说法,以后男人找老婆难度会越来越高,天知道眼前的美丽是天生的还是制造的,最担心生个BB继承其母整形之前的模样。当然，这纯属恶搞的东西。言归正转，拿与游戏机有点联系的电脑来说吧，笔者圣诞节期间在CCTV2的为您服务栏目中看到了一个令人深思的专题报道。在全国知名的IT市场中关村中公开销售着各式各样的假货，6速的劣质光驱标上松下52速的牌子、做工不错的假戴尔键盘美名其曰圣诞优惠、超底价就能拿下的所谓飞利普U盘。其实有的东西原厂根本就不零卖或是压根就没有生产过,都是深圳的地下工厂的杰作，这样的东西居然能在中关村明目张胆地销售实在令人大摇其头。这还是国家三包的电脑产品，更别说是咱们完全没有规范化的游戏机市场了。听说索尼把PS2的硬件发售权交给了手机销售商，这不由让笔者对行货PS2抱有一丝疑虑。经常看报纸的人应该对国内手机市场的黑暗面有所了解，相关质量及售后纠纷从来就没停过，管你是什么大牌，

《晓月圆舞曲》无道具模式：游戏开始使用nouse作为名字就可开启无道具模式。无灵魂模式：游戏开始时用nosoul作为名字就可开启无灵魂模式。用Julius Belmont进行游戏，以good ending通关一次，重新开始时用Julius作为名字，就能用Julius进行游戏。

我有一个朋友就曾经当着服务员的面把某知名手机给摔了。第一,气不打一处来。第二,他有钱。笔者去广州进货的时候就在游戏市场附近的手机市场转了一圈，各种型号机的零件应有尽有，当场组个手机完全不成问题。其实要说的极端点，别说是把PS2和手机一起卖，就是放在索尼专卖店里我也不放心。在很早以前索尼公布了要发售大陆版PS2的消息后，就有某些索尼专卖的老板开始或明或暗地销售水货PS2。不要脸的美名其行货不说，要价之高也是令人不齿。当然，本章节虽然举例都是真实的，但观点纯属个人极端，看看也就罢了，您别往心里去。

文/亚人

哈尔滨的GBA盗版市场

GBA系主机作为近几年的掌机新贵在全世界范围持续热销，在中国也不例外。由于国情以及其他客观原因，我国的游戏市场虽然庞大，却一直以盗版为主，GBA更是其中的中坚力量。GBA的盗版无非是软件以及周边，恐怕现在还没有厂商有能力大批量制造硬件（小X王除外^_^）。在购买主机之余，玩家同时要购买周边以及软件，由于中国的市场基本上没有原装的周边和软件（行货就更不用提）。这样怎样选择价钱公道、质量上乘的GBA组装周边软件就成为玩家最关心的事。

哈尔滨相对北京、上海、深圳等城市来说无论消费水准还是游戏市场规模都要差一些。但是作为省会城市，又是北方有名的大城市，从哈尔滨的市场可以窥见整个北方游戏市场的规模以及行情。笔者的朋友是哈尔滨的一位著名JS（笑），同时笔者与哈尔滨几家出名的大型游戏专卖BOSS都比较熟，所以特意走访了这几店，为广大对盗版软件周边不甚了解的玩家朋友解惑答疑。哈尔滨的GBA软件和周边配件的进货渠道一般为广州，可以说广州就是所有盗版周边软件的根据地，也是游戏进货的大本营。但是软件和周边在哈尔滨基本看不到，据JS的口供（^_^）正版在广州都少见，何况我们这“穷乡僻壤”（笑）。就盗版软件以及周边配件的问题，笔者分门别类，为朋友们归结如下：

一、周边配件篇

国产组装周边以北通和酷豹两家厂商为主，这两家厂商的产品在组装货中质量均属上乘，而且价格差别很小，所以对于商家来说进哪一种货或者两者兼而有之都无所谓，怎么样都是赚；而对于玩家来说，请相信这两家品牌的信誉，无论选择哪个都是在同类国产组装产品中最好的。这两位可以说是组装配件业的龙头老大，游戏是北通，所有电玩配件领域都有涉足，在全国各大网站上也能够找到他们的广告。而国外厂商的非官方配件也不是很常见，欧洲和美洲都有厂家制作,由于中国很少,这里不多做介绍,一带而过。周边配件类型主要是GBA包、充电器、游戏卡盒，SP耳机、外置灯、放大镜、手柄和联机线，价格样式各有不同，笔者逐一介绍。

1、GBA包：

官方产品无货,有5种组装包.其中3种是GBASP专用，价格在10-25元之间，有布包和胶皮包两种质地的产品。布包主要功能是便携，而胶皮包可以防震。另外两种的GBA包价格也在10-25元之间，大部分都是胶套，防震作用明显。





虽然没有官方的授权产品可买,但是我们也可以看一看做工精量的官方包，请大家控制口水……





相当漂亮的GBA日本透明包，价格不明，但仅以外形的卡瓦伊程度，恐怕GBA迷都会无视价格！还有值得一提的就是《我们的太阳》的官方限定版GBA棺材盒，在中国相对容易找到，价格在90元左右。

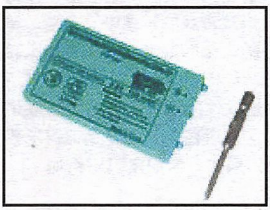
2、充电器:以北通和酷豹为主。

“北通1200毫安”GBA充电器，价格30元，带电源一个。将电池盒接插入GBA的电池口，接上电源后，可以一边享受游戏的乐趣一边充电，充电结束后就可以随意将GBA带到各处……

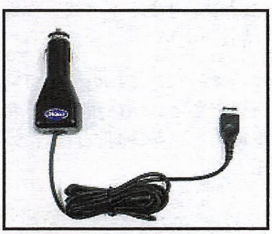
《光明之魂》秘技-隐藏关：通关一次之后在新难度下打到第八关，按住L同R，再按A键进入隐藏关。道具复制：二只GBA连线进行游戏，一方放下要复制的物品，1P与2P同时站到道具上（必须两机同时显示出道具名），转下页

“酷豹旅行充”是专为旅行在外，或者长时间不能及时给GBASP充电的玩家设计的。相当于手机的充电电池座，可以将GBASP主机之外另配的电池充电，可以解决GBASP没有电又不能充电的烦恼。

GBASP电池原装和组装的分别以前杂志上面都有说明，这里不再赘述，只是报一报价格：原装GBASP电池 120元；组装20元。其间的差价大家一看便知。但是功能上面组装也不是很差，除了寿命相对短一些以及使用时间不长之外，相信还是一个不错的选择。这里笔者要说的是，没有买GBASP



的玩家一定要注意，由于原装和组装电池差价比较大，还是要注意不法JS偷梁换柱，所以购买新主机的时候一定要看清楚电池是否调包。



同时还要介绍一种官方的汽车专用充电系统，品名：Naki Car Charge Adapter SP 售价：7.95（美元）特点：对于常在汽车上玩GBA-SP的朋友来说这根连线十分有用，你开车的时候，正好给GBA-SP充电。但是，在我们国内的GBA-SP的玩家，年轻人比较多，而且现在国内的汽车的普及率也不像国外那样的高。

3、卡盒：

我想这个就不用多说了，目前比较常见的是六个一套的不知名厂家组装套装，10元左右的价格，还算合理。有时候BOSS卖游戏就会赠送。

4、SP耳机：

相对于GBA可以接各式的耳机，GBASP要求就相对高一些，只允许专用耳机使用。组装的SP耳机主要有两种：一种是耳机转接口，可以利用其将普通耳机和GBASP接口相连，达到使用目的，这个产品也是无厂家的“三无产品”，价格5元；还有一种是专用组装GBASP耳机，最大的优点是有功率放大功能，可以将GBASP的声音功率再上升一个等级，不知道可不可以达到超重低音的效果（笑）。

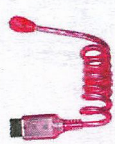


5、外置灯：

说到它，就不免想起了GBA那让人发指的阴暗画面，简直是缺少外源光时玩家的噩梦。GBASP解决了这个最大的弊端，所以仅供GBA玩家参考。



北通伸缩灯：价格15元。

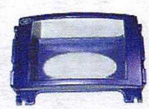


无厂家蛇形灯：价格10元。

这两种产品在国内比较常见，购买者也有很多，据笔者自己的尝试，效果并不明显。在黑暗中对眼睛的伤害极大，在灯光照射下也容易引起光影的重叠。还有一种四合一的多功能灯，下面会有所介绍。至于内置灯，其实本人并不看好，虽然放在GBA内部看起来非常华丽，但是价格也不菲，200元左右还不如去直接添钱换GBASP，有收藏这种周边的玩家除外。

6、放大镜：

由于GBA的屏幕相比家用机甚小，所以放大镜这东西应运而生，在GB时代就非常活跃,笔者小时候也是这种周边的忠实拥趸。



GBASP专用组装放大镜，价格15元左右，使用的效果尚可，只是GBA的马赛克清晰可见，视力好的玩家就不需要了吧……旁边有照明灯，可以辅助照明，缺点是比较废电，笔者使用它所消耗的电池竟然比玩GBA的还多，汗……



美国官方产品，品名：Pelican SP Slim Mag 适用机型：GBA SP 售价：9.95美元 看样子就觉得不错，大家别说我崇洋媚外啊。

7、手柄：

单独的手柄比较少见，一般都是与上面两种功能（照明、放大）合而为一的多功能

然后由2P拾起道具，1P在大约半秒的时间后也拾起道具，就完成了复制。无限药草：在迷宫中打开装备画面，选择不需要的物品，再选择drop，就会出现药草。转下页

产品。而且组装手柄都是以GBA专用居多，毕竟买手柄的主要目的是玩格斗和动作游戏，相对于GBASP，恐怕GBA才是最适合的吧。而官方公布的GBASP手柄仅有手柄功能，优点是可以解除手部的疲劳和紧张感。



品名：Naki Game Grip SP 售价：4.99（美元）官方说明：Game Grip设计的十分简练，而且便宜。如果你会长时间玩GBA-SP，那我推荐你还是准备一个这样的配件。因为GBA-SP体积很小，所以在你长时间游戏的时候会有些不舒服。而Game Grip可以使你在玩游戏的时候让你的双手放在上面，可以使你的手舒服一些，以可以更长时间的游戏。

8、屏保：

种类比较多，价格也较低，10元左右，但是真正好用的非常少，由于是双面胶粘合，会造成更换时有残留的胶印，使得屏幕留下秽迹，并且不易出去（需要用有机溶剂清洗）。

9、多功能产品：

相信这种组装配件可以说是遍地开花，基本上是人手一件的利器。主要集合了屏保、照明、放大、手柄等功能，使用起来非常方便。



北通四合一摇杆，有屏保、手柄、外置灯光、放大镜四项功能，价格30元，销售情况普遍不错。同时还有北通三合一摇杆,无放大镜功能,价格20元。

护视宝：该产品采用双低功耗LED白光灯，具有较好的照明效果，2节5号电池可使用9-10小时。另外,它还带有抽拉式放大镜,既可用来弥补GBA屏幕小的缺憾，又可保护GBA的屏幕镜面,放大镜不用时可将它翻上插入外盖中。GBA适用，价格35元。



10、联机线：

有GBA-GBA联机线和GBA-GC联机线两种。GBA-GBA联机线组装10元，原装在国内非常罕见，估计可以媲美大熊猫的国宝地位^_^。GBA-GC联机线组装20元，无厂家、无包装、无品牌（三无--!），原装120元，由于无人问津，至今没有进货，在哈尔滨只是有部分拥有FFCC的玩家会有原装货（随游戏赠送）。

二、游戏软件篇

游戏卡带分为正版和盗版两种（废话--！），所以这里就简要说一下正版和盗版以及烧录卡在哈尔滨的销路。

1、正版GBA卡带：

说起这个就想大哭一场。除了《圣剑传说》、《SD高达》、《我们的太阳》等GBASP限定主机以及《KOF EX》、《KITTY猫》等GBA限定主机随机附赠的游戏以外,基本上就只有一些诸如《马里奥》、《游戏王》、《恶魔城》、《皇家骑士团》等二手早期作品。其他的~~想都别想!!由于需要正版的顾客比较少，所以如果有玩家想购买的话，还要预定，比较麻烦。基本上正版GBA卡带在哈尔滨就是国家一级保护，见到的人都不多，何况买者。

2、盗版GBA卡带：

据我做JS的朋友口供，他认为盗版的仿真度只有两成！无论包装盒、说明书还是卡带，根本就不是一个档次的东西，一看便知，何用分辨？！虽然他说得有些夸张，但是笔者也认为盗版的仿真度至多不过五成。广大玩友选择的时候应该非常好辨认，而且现在好像也不会有JS拿着D卡当Z卖了吧！

盗版卡带的销路自然不错，据笔者朋友介绍，像《口袋妖怪》、《晓夜圆舞曲》等杂志常客的大作卖个200份不成问题,而且来得第一批货保证会在第一时间售罄！！《光明之魂2》、《逆转裁判》、《圣剑传说》等有中文ROM的游戏销量

无限金钱：到村子的店铺里，先拿起自己的道具，按2次R，再选择店里的道具用十字键把它放到刚才自己的道具的上方，再按R，就可将道具卖给店里了，而自己刚才的道具还在，如此重复就可拥有无限金钱了。

也不错，虽然发卖时间不长，但也有将近百份的销量。由于是商业机密（－－！）其他的专卖没有透露销量的具体数字，但是据笔者观察，其他这些在市中心的店，销售情况都比笔者朋友的店要好，也能猜个大概。

在杂志上刊登攻略的游戏一般都会带来短期的好生意，《超级大战争》本来也是无人问津的游戏之一，但是在媒体的频频曝光，杂志攻略推出之下，竟然一直热卖，这不得不说是媒体引领游戏潮流的标志。唯一的例外就是《女神转生》，笔者朋友进的第一批货，到现在还没有售出。按说这也是一款名作，并且经常被平面媒体提及，销量不好的原因归结到一起应该还是语言上的问题以及游戏过程枯燥。

盗版卡带现在的价格可以说是非常合理。32M的GBA游戏30－35元；64M 40－45元；128M 78－85元；256M，对不起，那是烧录卡（－_－b）！还记得小的时候1、2百元的盗版烧录卡，还记得那些被JS骗的愉快的日子，幸亏现在我们有了多种媒体，这些日子已经一去不复返了……

3、烧录卡：

在以前的《掌机迷》曾经有过详细的介绍，这里笔者只说一说他们在哈尔滨的销售情况。EZ－FLASH和XG－FLASH还是龙头老大，EZ的价格虽然稍高，但是性能相对较好，速度快，所以卖得不错。而XG价格相对低一些，性能也不错，有自己的一片市场。总的来说两家的销量持平。而GBA－LINK由于价格上有很大的竞争力，不乏问津者，但是无法与两家抗衡。烧录卡的内存方面，128M和256M相比，128买的人比较多,价格在那里摆着呢,这年头有钱人也不是遍地都是。EZ和XG一般卖得都是一代,二代烧录卡货源不多，货量也很少，又比一代贵，所以在哈尔滨比较少。说到这里，不由得想起我的朋友说过，烧录卡的价格掉价非常快，快得比正版游戏还夸张！所以一般进货只进少量，很有可能进货以后没有及时卖出，又再次降价，难免赔本。所以广大想要购入烧录卡的玩家也要注意，尽量挑选一个价位比较成熟稳定的时机购买。

烧录卡的购买群体应该是家里有电脑,平时喜欢上网又有GBA的玩家,并且有一定的电脑知识。年龄层在16－25岁之间。因为笔者经常看到25岁以上的大龄青年面对烧录装置一筹莫展，最后只有选择盗版卡带。而根据笔者朋友所说，大部分初中生和小学生，从口袋里攒出一个GBA已经很不容易了，买几张卡带还可以，烧录卡并不在这部分人的承受能力之内（大部分人）。



这就是哈尔滨的GBA盗版游戏市场，介绍他的目的就是笔者每一个玩家朋友在购买游戏享受生活的同时不被JS宰（好像不可能）。但是记住我们自己的权益，一定要关注平面媒体以及网络上的消息，所谓知己知彼，百战不殆！我们心里有了价格的杠杆，就不会让JS任意给价。还有个笔者自己的小心得，不管5元还是10元，讲下来的价永远是自己的（阿Q－－！）！！

——KOBE 8

接下来……

独家披露翻新机过程　火爆翻新机实拍

再探翻新机现状

记者：窗外翻新的云



魂斗罗超级选关密码 第二关：KXYWVD XGHDWM 2Q4FDS 第三关：KXYWVK XGHDWR 4VL5VS 第四关：KXYWVH XGHDWM MQ4FDS 第五关：KXYWV5 XGHDWR 2VL5VS 转下页





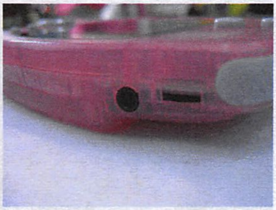




正如上期我为大家所披露的，GBA/GBA SP的现状已经令人相当担忧，某日我到一店内玩耍，BOSS拿出一“我们的太阳”限定版SP并告知此乃新到靓货，乍看之下确实有模有样，但拿到我手中仔细一把玩，立即就发现破绽几处，于是笑着和BOSS说：“这机器做工有些问题啊！”BOSS会意：“呵呵，还是你专业。”这里就不得不和读者们说实话了，这台“我们的太阳”限定版SP正是一标准的翻新机，但是，这翻新机之真，可以说如果我不留意的话，绝对会被唬过去，对于云云这种基本上每天都与掌机打交道的人来说都有上当的可能，那普通的玩家呢？我敢说十之八九都会被蒙。

几日后，从BOSS处得知，那台“限定版”SP已经被三个日本留学生买走，汗……

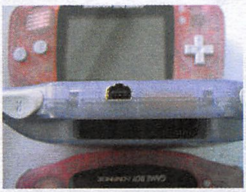
















本章收录照片皆为假冒翻新掌机

仿真程度触目惊心·玩家腰包信任危机·切勿潇洒一掷千金









格斗之王EX2：空打的“八稚女”（爆气）当对手倒地站起来时，正好被（暗炎和八稚女），同是命中“八稚女”会出现空打状态，对手可自由行动，推荐一招：八推女>暗炎>八推女，街机也可。（福建　蔡志猛）

大家已经知道了，云云是有朋友帮忙的，这次又托了广州的友人寄了GBA/GBA SP的外壳回来,GBA SP是天蓝色，GBA是深蓝色，做工皆一流，为了更深层次地了解翻新机，云云决定拿自己开刀，将首批发售的原装黑色SP……翻新一回，说做就做，带着GBA SP以及翻新外壳，敲开了某店家的门，恳求师傅帮忙为云某翻新GBA SP，师傅爽快，当即答应。为了让大家全方位地了解翻新机，云云将翻新过程从头到尾都拍了下来，事后自评：强！

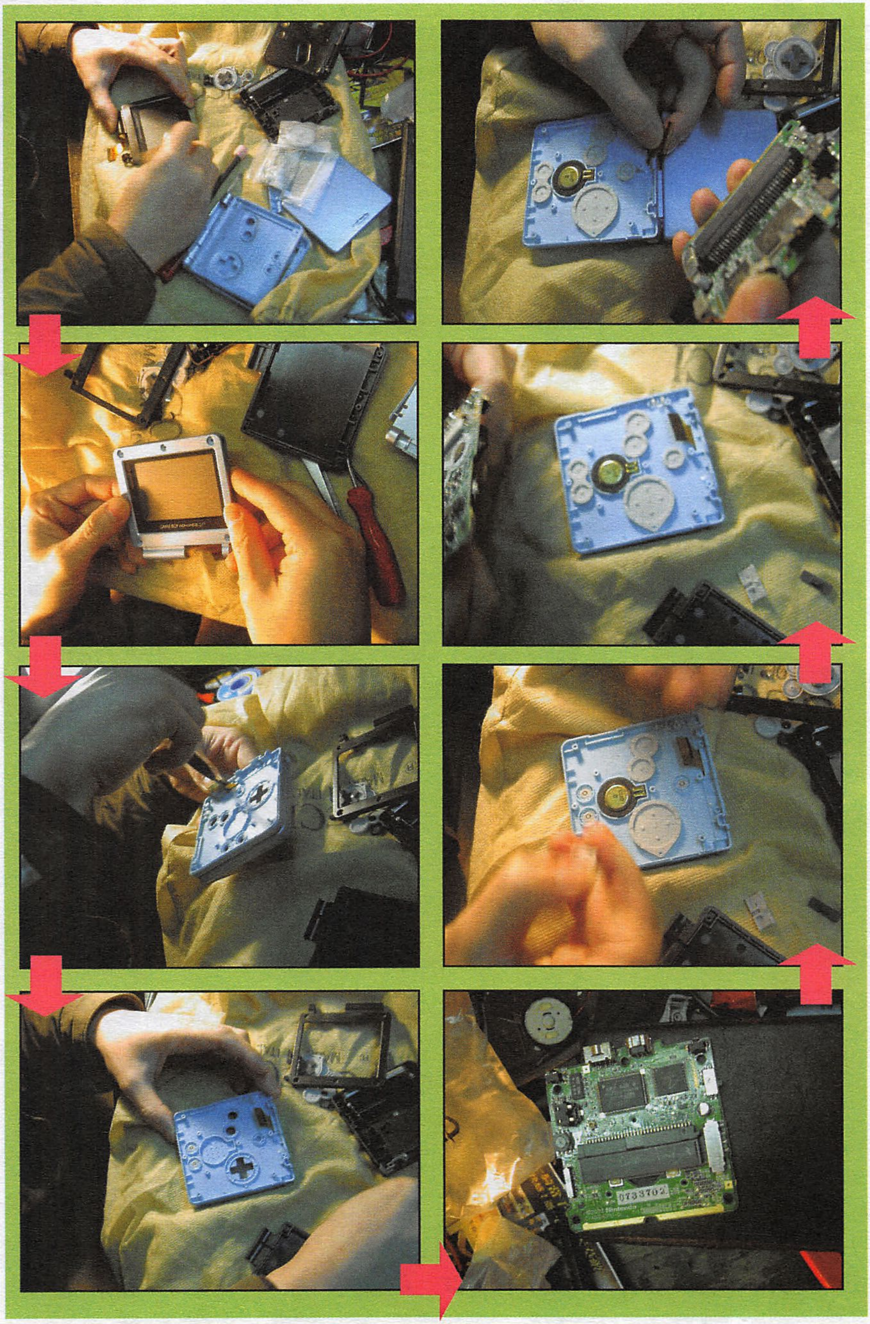
师傅很专业，技法娴熟，整个翻新过程一气呵成，未遇任何困难。

十几分钟后，一台崭新的GBA SP在师傅手中诞生，捧着这台足以乱真的GBA SP，我哭了……

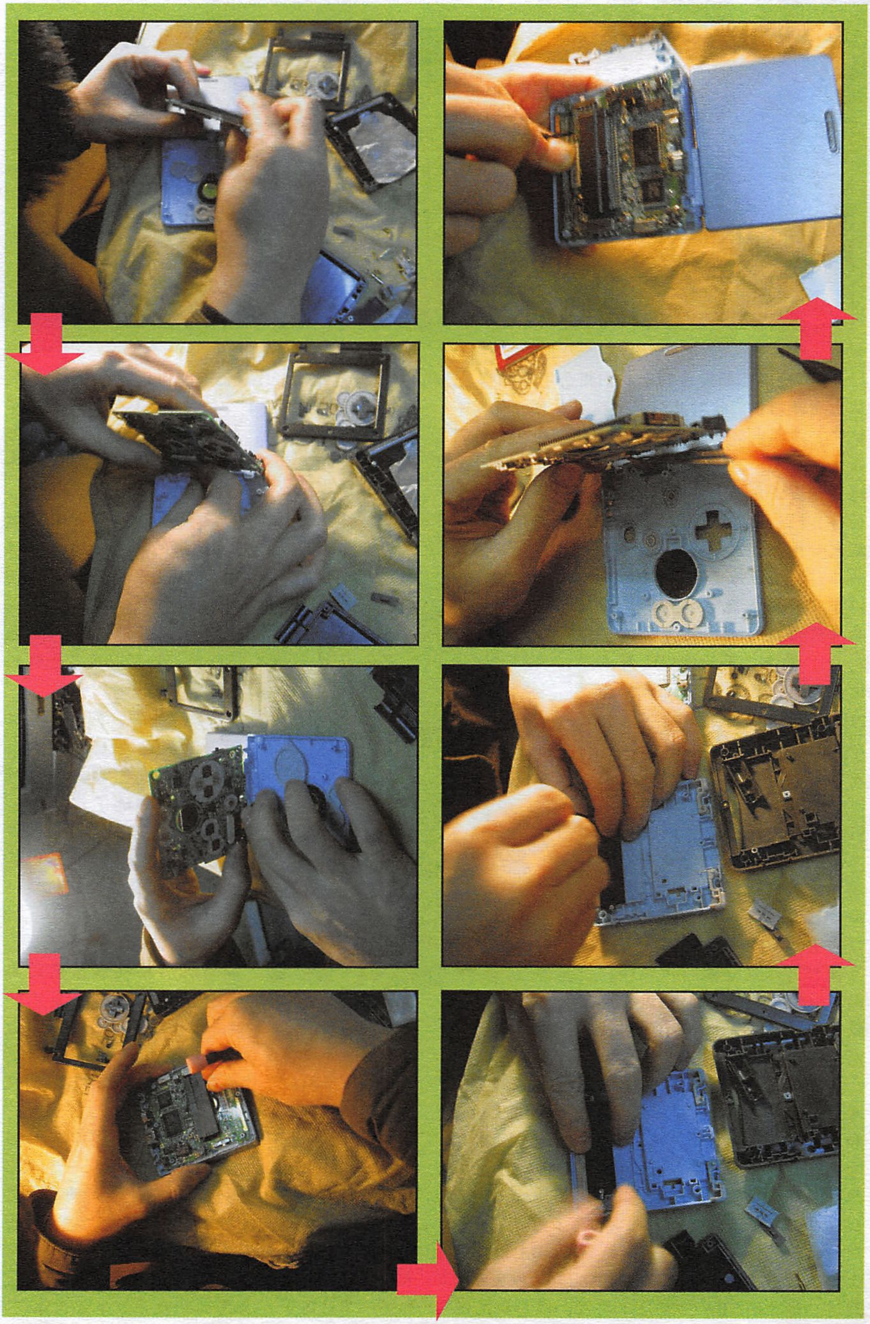
现场翻新全即时！！



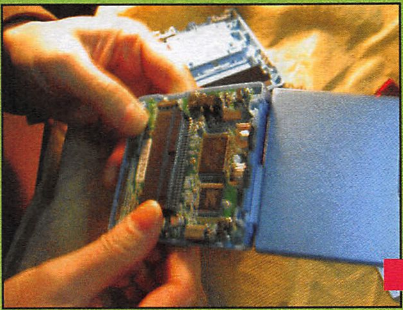
炸弹人的故事：二十号卡拉朋友の取得方法：炸弹人故事想必大家都玩过，可是第二十号卡拉朋很少有人取得吧。哈哈，其实很简单，只要在沙漠那个地图中把整个地图中的从地下冒出来的漩涡怪物杀光，转下页



就会在沙漠中出现一片小小的绿洲，只要进入绿洲，哇！双眼通红的二十号卡拉朋就是你的了！爽！（北京　王威威）

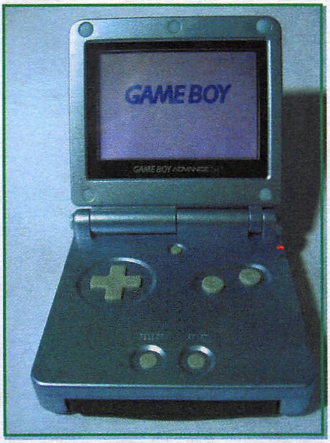


火炎纹章·烈火之剑：地雷的妙用　烈火之剑中有一种“地雷”道具，当敌人的踩雷的瞬间reset，再接续中断记录就可操纵还没有移动的敌人一回合。这样在极其困难的关卡，可以用此法控制敌人，转下页





事态确实已经发展到令我们措手不及的程度，从上周开始我们就对此引起重视，也可以说《掌机迷》是国内第一个报道GBA组装外壳翻新机的媒体，可是，这远远不够，我们不仅要让读者知道真相，还要教会读者如何去辨别真假，如何去伪存真！为读者服务，让读者满意，这是云云的最大心愿。好的，再唠叨下去就没完没了了，言归正传，当你准备去买GBA时，以下几点应该能够起到一定的参考作用：



一，做工，无论造假者有多大的道行，都无法和NINTENDO的生产线相比，毕竟在生产设备、技术、人员方面，NINTENDO都有着无可比拟的优势，所以翻新GBA SP做得虽然真，但是做工始终无法和原装机相比，读者应把注意力放在小细节处，像一些结合处，像通讯口，充电器接口，周边口这些地方都是有迹可循的，原装SP做得很精细，而组装SP在这些方面就做得比较粗糙，但话虽如此，我仍然还是要佩服国内厂商的本事……

二，铭牌，铭牌是关键！从图上大家就可以看出，翻新机的铭牌是多么的真，贴到SP上后，和原装SP的真是一模一样！！！而且铭牌上的编号非常靠前，不过造假者聪明反被聪明误，大家想想，那么靠前编号的SP怎么现在还在卖？甚至出现在一些限定版上面？而且D商不可能真正做到一机一码，我发现我见到的翻新GBA SP基本上都是一个编号，即XJH10012162，所以大家见到这个编号的GBA SP坚决不要买，翻新机无疑！

三，说明书，目前翻新机并没有配套说明书，而且翻新机只提供了一张铭牌，JS们估计也没那个本事自己做铭牌，所以一定要确保机器铭牌上的编号和说明书上的铭牌一致，而且包装要齐全,这才有保障。

四，螺丝，也许大家都发现了，GBA SP的螺丝是专有的，而翻新机提供的却是普通十字螺丝,所以当你发现手中的SP螺丝是十字，那也就是说你中招了，但是这一点也不保险，JS可以用二手机的原装螺丝代替。

五，屏幕，翻新机的机芯以及液晶屏幕都是取自二手机，成色都较旧，所以屏幕大都进了许多灰，如果JS没处理好，那仔细看就会发现屏幕里有灰,但是JS也有可能会为翻新机换一张镜面。

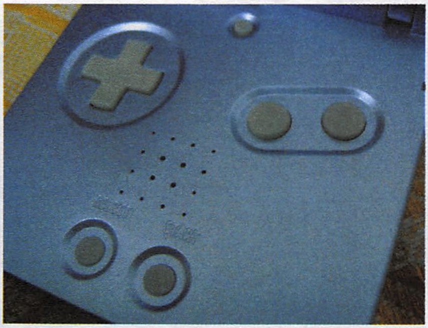
六，按键，一般说来，翻新机的按键和原装的都没有区别，但是我自己的机器在翻新后“B”键一度出现反弹不能的情况，后来经师傅检查发现机壳有毛刺，去除之后才运作自如，所以假如你发现按键不灵，那就说明机器有问题了。

七，充电器，因为目前市面上最多的是日版以及美版，他们的充电器都是110V，一些玩家在购买时就没找BOSS索取，一般就是购买组装的220V电源，这又给JS们提供了可趁之机，在出售翻新机时，他们往往把其他机器的原装电源拿来给你，这就难办了,可如果他拿不出原装电源,那……不过JS货多,再怎么也能弄一个来唬你。

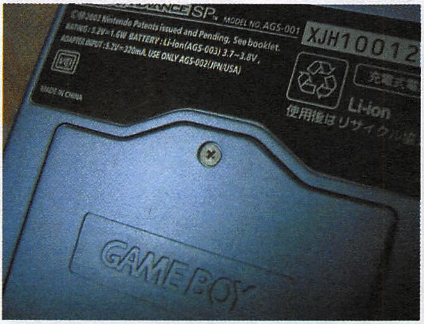
然后丢掉他们身上的武器（包括BOSS）。好啦，可以任意宰割敌人啦，不过并不推荐此法，毕竟我们玩游戏就是玩得刺激嘛！（山东　南国峰）



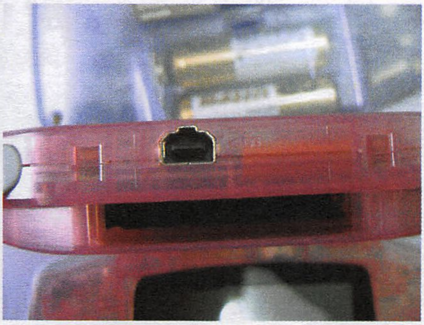
↑特别注意这里。



↑按键做的相当好！



↑注意螺丝。

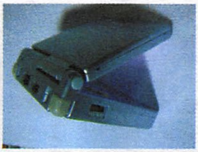


↑此处做工不好！



↑全新的铭牌，SP和GBA各一种。





谈了一下翻新机的现状之后，我们再来看看一个读者的来信：

掌机第8期出了，买了后，我十分苦恼。

因为GBA翻新机漫天的缘故，我打消我买GBA的打算。计划购入SP，就在我省吃俭用换来了900大洋，打算元旦去入手一台SP时，本期掌机迷让我犹豫了，GBA也就算了，现在连SP这片绿洲也被污染了,我还不如买GBA算了啊！

哎！我很烦恼啊！！！！！("zytwinter" <zytwinter.student@sina.com>)

——呵呵，看得出来，大家对翻新机都是相当担忧啊，不过就这位读者把事态看得过于严重,其实就我观察，市面上的GBA SP翻新机属少数,其实就某些店家来说，他们出售翻新机也是迫不得已，比如有些玩家，本来店家喊的SP价格已经够低了，可是他们还狂砍，根本就不懂行情，而且店家稍微一拒绝,转身就走，这就让人家没办法了，所以拿翻新机来哄人也就很正常了……总而言之,在买机时，玩家自己要端正态度，适可而止,如果把云云上面提到的几点都熟记于心,相信挨蒙受骗的几率就小多了,呵呵。

玛亚历险秘技：在游戏的标题画面依次输入L、select、A、select、R、A、L、select便可开启作弊模式。选关：开启作弊模式之后，在游戏标题画面时，紧按L或R来选关，start键开始。（广东　朱宇鑫）

疯在一十二 游戏月批

文、MINE

不愧是圣诞商战，好热闹啊。一个月发售的游戏居然是以前几个月的产量，难怪这一个月的消费可以占全年的60%以上，除了孩子的要求这个月基本上不会被拒绝以外，丰富的游戏种类也是起了不小的作用，两者一协调商家和玩家两者也都高兴啊。

虽然本月是厂家很重视的一个月，但是以往任天堂的拳头产品却不知去向，看来《口袋妖怪》的红宝石和蓝宝石后面暂时没有第三作了，只有一个复刻版的《口袋·红绿》还留在明年发售，真不知道是怎么想的。不过好在还有其他作品依然有不错的表现。

本月KONAMI又是打响了第一炮，4日便抢先放出《口袋力量6》，这个响当当的游戏可以拥有众多玩家的。在GBA上的数作销量就是最好的证明，本作依然是保留了游戏的一贯严谨的作风。不过这个游戏好像并不是受国内的玩家欢迎，毕竟很多朋友对棒球还是很陌生的，这里就不多说了。

《口袋力量》风头未过，11日的《鬼太郎危机一发！妖怪列岛》再次杀入战场，这个游戏在发售以前就受到很多人的关注，游戏是以日本的《鬼太郎》故事改编的动作游戏，在游戏里可以看到很多日本特有的各种传说中的妖怪，不过游戏毕竟不是妖怪大展示啊，在动作上处理的十分得当，对玩家的操作性是相当的高，不是冲冲打打就能轻易过关了事的，有了几作《恶魔城》的基础，相信大家对KONAMI的动作游戏都会有个不错的评价吧，试试就知道了。











12日，CAPCOM的《洛克人EXE》系列出场，这个量产型的作品不仅已经是第四作了，而且一来就出了十分不讨好的双版本。好像是看见今年没有《口袋妖怪》想捞一把吧。这次热斗和洛克人依然要维持世界网络的安全，玩着的时候总有种骗钱的感觉，虽然不是说游戏制作的不怎么样，只是给人一种偷工减料的感觉，很多画面都是重复使用前几作的，不过从游戏角度来讲还可以，游戏的时候，在参加比赛的时候由于随机性玩家不可能一次玩完所有的剧情，而且两款游戏的人物也不太一样，要想全部玩到的话就要买两张卡带，真是阴险狡诈啊，一点也不为玩家的腰包考虑一下（goku语：“人家就是考虑的是玩家的腰包才发售两个版本的呢。”mine：汗……）

同是当天《牧场物语》又推出了今年暑期《牧场物语》同系列的女孩版。这个游戏也是很早就成为大家讨论的话题，毕竟这部作品在GBA上表现得相当出色，在国内《牧场物语》系列也是拥有众多的玩家群体，很多掌机玩家从GB时代就是这个

雪人：聊天室太小了，木头让我到这里来和大家聊聊，希望大家踊跃发言啊！

系列的死忠。女孩版不仅是人物的改变那么简单，除了放牧种地体验牧场生活的乐趣以外，游戏的剧情也相应的有了不同。男孩版要讨老婆，女孩版自然要找上门女婿了（笑），这次最大的话题就是找哪位英俊的小伙子做老公了（众人汗……），既然可以各位男士们体验玩脚踏几只船追mm的话，这次就是女士来体验同时交几个男友了（笑）。不过大家还是好好体验游戏给大家的田园乐趣吧，本作是很mm化的游戏,对象应该是针对各位mm玩家的，是fans的话可不要放过啊。

另外，任天堂今天可不能落单，《大金刚》也是很人气的动作游戏呢。虽然原作公司被任天堂出售了，但是这次依然是使用的是RARE的商标，不管是谁做的游戏画面先是给人很舒服的感觉，3D的人物表现得很出色，到了GBA上画面确实有了质的飞跃，以往那种高速运动就看不清楚屏幕的事情没有了。游戏的音乐也是相当的出色,听过《电软》送的那张《任天堂音乐会》CD的朋友，开始第一关就会听到里面那首很经典的曲目，游戏风格上依然是没有太大的改变，各种丰富的关卡还是会给玩家带来很多不一样的感觉，绝对的让人越玩越上瘾，大概这就是任天堂游戏的宗旨吧。

圣诞前夕，SEGA也拿出了日本经典机器人动画改编的动作类游戏《阿童木》，提起这个名字大概很多玩家都是看过这部经典的动画吧，那时候10万马力的阿童木可













是很多人的心中偶像呢。都说SEGA动作游戏爽快，一点也不假，本作的确十分的爽快，虽然是动作游戏，但是游戏主人公的特殊性，也不时的会变成射击游戏。从这个游戏可以看出来SEGA自从变成软件商以后的变化实在是不小，以往那种追求高难度的作风没有了，变得更接近大众玩家，那种硬派的感觉已经找不到了，如果真是不看标题的话很难让人和以前的那个SEGA联系到一起。

对于美国市场来说本月值得注意的倒是有款不错的，那就是《幽游白书》。这个原作漫画说起名字来基本是没有不知道的，以前的作品也是相当的多，比起现在火热的《猎人×猎人》来说这次登陆GBA还是第一次，也相当难得。游戏以动画和漫画的剧情为主旨,从幽杜被汽车撞死以后展开整个剧情，漫画里面的众多敌对角色都会出场，各位fans一定不要放过啊。虽然是如此说,但是游戏的水准不是很高,大概是对美版游戏的风格依然有种不好接受的感觉，总是有种和日版游戏不一样的感觉。不过对于fans来说那些让人怀念的剧情就已经足够吸引人了。

游戏虽然很多，但是这月不错的RPG游戏却是少的可怜，动作游戏几乎把本月的风头都抢尽了。不管怎么说游戏的可选性上还是很高的，过节嘛，只要大家高兴就好，大家除了玩游戏还有很多时间要干别的事情，毕竟不能整天把自己憋到家里只玩游戏，大概就是这个原因才让这些短小精练的动作游戏做主打吧。



逆転裁判3

以法庭为舞台展开的激烈战斗！

本作是《逆转裁判》系列的最新作，玩家依然要化身为律师，为了解救无辜的委托人而在法庭上进行新的战斗。本作的系统与前作相同，仍然分为收集情报与证据的“侦探部分”和旨在使被告无罪而与检察官对抗的“法庭部分”。不过，在3代中将要呈现给玩家的新剧情将会比以往更加的复杂。

在第2话中，“怪人☆假面马斯克”在珍宝展上偷走了仓院之里的宝物——“壶”，但不知何故，成步堂接过了为他辩护的任务。

GBA	厂商：CAPCOM	发售日：2004.1.23
	类型：AVG	价格：4800日元

新角色将作为成步堂的对手登场!!

从第2话的“法庭部分”起，作为成步堂的对手而出现的检察官“高德”是3代中首次出现的新角色。如图所示，他总是带着假面具。从目前的情报中，我们可以清楚地知道他自称是“永远不败”的“传说中的检察官”，手中永远端着他自制的咖啡——“高德咖啡”。但是，关于他的大部分资料目前仍然是一个谜。因此，要想知道高德与成步堂等人之间是何种关系，还请大家密切关注今后的进展哦！



“永远不败”的“传说中的检察官”!!



↑即使是在法庭辩论中，他也不会放下手中那自制的“高德咖啡”。可是，他带着面具的理由又是什么呢?



→看起来，他与前作的御剑检察官和狩魔冥属于不同类型的人。从各个方面来看，他应该是一个相当强的对手。



↑图中就是真宵第一次面对高德时的表情，绝对可以用“呆若木鸡”，来形容。不过，高德既然被称为传说中的检察官，那就一定是很厉害的，大家决不能大意啊！

游戏是没有国界与任何界限的，所以看《PG》的各位朋友让我们一起把《PG》做成GAME书类中最强的吧，让时间在这里停止，让我们心在这里汇聚。（张志成；18；男；255188；山东省淄博市淄川区商家镇西商村）

在法庭上，只有证据才能说出事实!!

无论是多么出色的推理，如果没有证据的话，也只不过是空想罢了。要想成功地证明委托人的无罪，就必须通过对证据的询问找出其中存在的矛盾。玩家要从“法庭记录”或“人物文件”中选出合适的证据，并将它提交给审判长。虽然选择证据很难，但是在证言或法庭记录中一定含有某种暗示，所以无论多么小的情报也不能轻易漏掉。



↑在指出证言中的矛盾时，高德一定会要玩家拿出证据来。



←如果仅仅是指出矛盾的话，是不会使审判发生逆转的，只有证据才能证明事实。

去打通通向逆转的道路吧！

确定了要用来证明矛盾的证据后，就要将它提交给审判长。但是，在这种决定委托人命运的紧要关头，是不能像以前那样使用虚张声势或诱骗证词的方法的。玩家必须在充分考虑过证据是否真的与证言有关后，再将其提交给审判长。



↑这里就是命运的分岔路!

如果成功的话就会出现新的证词！

在成步堂提交的证据被认同后，证人们会为了掩饰被指出的矛盾而说出含有其它矛盾或谎言的证词。这样的话，无论在证言中隐藏着多么小的矛盾也不会被漏掉。这也是上演大逆转的唯一方法。如果觉得在证人的证言与法庭记录或自己的推理之间存在着矛盾的话，就要立即指出来。如果矛盾十分明显的话，就要先提出证据，然后再提出异议。为了让被巧妙隐藏的真相大白于天下，就要逐渐深入地追问证人。



↑ 从极小的矛盾中也会产生逆转的机会!

如果不断失败的话就会被判有罪…

证据是玩家手中最有力的武器，但如果在错误的情况下使用就会变得毫无意义。如果提交了与证言无关的证据的话，就会给审判长留下坏印象，画面中右上方的槽长也会被减少。当它变为0时，委托人就会被判有罪。

←如果总是提出毫无意义的证据的话…





←就会被判决有罪而导致GAME OVER

新的东西未必是好的——《黄金太阳》这款巨作希望一切玩家都知道它的名字！（熊哲；17；男；650011；云南省昆明市铁路局第三中学高三1班；兴趣：游戏，漫画，电影，GBA；）

東京魔人學園 符咒封録

用卡片进行战斗 校园传奇冒险游戏

GBA	厂商：Marvelous	发售日：2004年春
	类型：RPG	价格：未定

本作是WS（WONDERSWAN）版《东京魔人学园》的移植加强版，以PS人气游戏《东京魔人学园剑风贴》的世界观为基础，讲述了一个发生在异世界东京的玄幻故事。玩家将扮演作为氏神被召唤到异世界东京的《～剑风帖》的主人公，与矢村俊和水兼伊凉2个人一起，为了驱除东京弥漫的邪气而展开战斗。本作新追加了“句会”模式（写俳句的集会）。在这个模式中，根据五·七·五（日本俳句的句式）的咏歌结果，玩家可以获得优先卡等道具。

关于『东京魔人学园』系列?

《东京魔人学园》系列是一个以众多充满魅力的角色及独特的世界观而大获好评的学园传奇冒险游戏系列。曾在PS上发售的《～剑风帖》、《～胧绮谭》、《～外法帖》3款作品都采用了非卡片战斗的模拟战斗形式。附带一提，《～符咒封录》讲述的是《～剑风帖》的主人公在身负重伤、陷入濒死状态时被召唤到异世界之后所发生的故事。



←玩家要扮演转学到位于新宿的真神园高中的主人公，为了守护东京而展开战斗。



↑《～外法帖》发生在《～剑风帖》之前，该作以幕末时期的江户为舞台，讲述了一个阴与阳两股势力之间的故事。

使用『魔人』角色的卡片展开卡片战斗

随着情节的推进，冒险部分会转入与敌人交战的卡片战斗部分。这时，敌我双方要各自打出手中的牌，进行战斗，当对手的HP变成0时即为胜利。玩家可以编辑战斗中使用的卡片做成6种“符咒”，并根据不同的对手分别使用。



↑只要攻击对手场地中没有放置卡片的部分，敌人的HP就会减少。

加上新卡片在内卡片总数多达500种以上

这次的强化版在WS版350种卡片的基础上又追加了150种，整个游戏将出现多达500种的卡片。除了《～外法帖》的角色卡片以外，预定在PS2上发售的《～血风录》中的角色也将作为新卡片在本作中登场。









↑这些人物卡片都是作战中必不可少的重要道具。





→分别使用500种以上的卡片，在卡片战斗中获得胜利。



秃子应该是杂志社最敬业、最强、最“美型”的小编，秃子的造型非常逗乐，闯家是众多玩家的家，有风林出场的杂志是最有意思的。（湖南长沙　张文强）风林：谢谢大家地支持！

众多熟悉的角色在千奇百怪的"海盗棒球"中大显身手！

在动画及漫画界大受欢迎的《ONE PIECE》中的角色们，这次将用“海盗棒球”来一决胜负！活用路飞等人所拥有的能力，享受突破常识的华丽击球及远投技所带来的奇妙乐趣。使用原作中的各种技巧和动作，击出漂亮的本垒打吧。

ONE PIECE ゴーイングベースボール 海賊野球 BASEBALL OF ONE PIECE

GBA	厂商：BANDAI	发售日：2004.3
	类型：SPG	价格：4800日元



←和普通的棒球不太一样，每支队伍只有7个人。以艾涅尔为首的众多角色也将会在游戏中登场。

不需要球棒的超绝棒球！



↑不只是球棒，武器和手脚也同样可以当作击球的道具。

用7人一组的队伍来一决胜负！



乌索普

←准确击中球的一瞬间，手中的球棒换成了100t的重锤！



↑球场的种类也是形形色色，有的场地还设置了一些特别的机关。



路飞海盗团

由大家熟悉的路飞一伙组成的队伍。玩家可以自由决定打哪个位置哦。

我想在《掌》的赠品方面可以加入一些如GBA的小型配件，还有希望你们能把光盘的时间再加长一些，里面的内容再丰富一些，多一些游戏难解的通关技法，我想这样对我们玩家是大大有用的。（河北唐山　李毅伟）

人气恋爱SLG于GBA上登场

Pia 欢迎来到爱神有约!!3.3

Pia キャロットへようこそ!!3.3

We've been waiting for you.
Roll around, summer has come, again.
I'd love to feel the sun with her smile as bright as it.

GBA	厂商：NEC	发售日：2004年春
	类型：SLG	价格：5900日元

关于『Pia 爱神有约』系列？

除了GB以外，《Pia 爱神有约》这款人气恋爱模拟游戏还曾在PS及DC等平台上发售。在《1》～《3》中，主人公一边在“Pia 爱神有约”咖啡厅中打工锻炼自己，一边与女主角们谱写出动人的恋情。而该系列最大的特色就是玩家可以自由选择“Pia 爱神有约”的制服的“制服选择”系统。

与女主角们一起重振Pia 爱神有约4号店

故事的舞台是海边的新店铺“Pia 爱神有约4号店”。1年前的夏天，主人公来到这里开始打工并认识了很多新的伙伴。但是，最近4号店的销售额却有所下降，于是总店派出了“店铺指导者”来视察。结果由于过于紧张，不幸得到了最低的评价。玩家要扮演主人公，努力找回店员们的自信，重振4号店。



↑情节采用冒险的形式逐渐展开。

↓在工作以外的时间，玩家可以自由移动到自己喜欢的地方。基本上来说，应该选择女主角们常去的地方。



↑帮助女主角们重拾自信吧。为了让店内充满积极和睦的气氛，所以一定要和大家搞好关系。



选择2种制服

本作中，制服选择系统依然健在，玩家可以从2种制服中任意选择。即使是同一个场面，玩家也可以选择女主角所穿的制服。由于“制服选择系统”也适用于事件中的插图，所以玩家可以欣赏到大量精美的欣赏图。



Pia3



Pia3



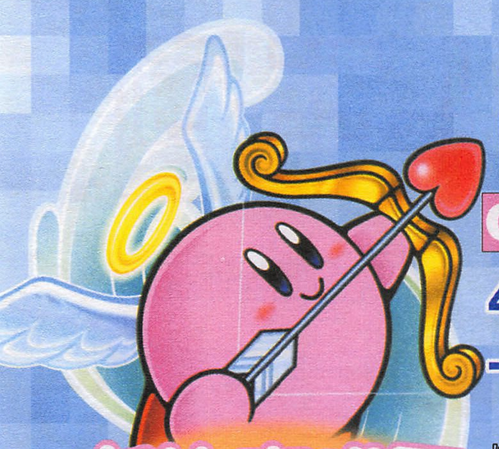
高井沙也加

爱泽友美

我迫切想知道《游戏王》中全部有特殊效果的怪兽卡和所有魔法卡、陷阱卡的作用。
(张强；17；男；710082；陕西省西安市益华中学高三1班；兴趣：掌机)雪人：喜欢《游戏王》的玩家们，要记得帮助阿强啊！

星のカービィ 鏡の大迷宮

GBA	厂商：任天堂	发售日：2004.3
	类型：ACT	价格：4800日元



卡比变成天使了!?

4种颜色的卡比携手一起解开迷宫中的谜

《星之卡比》的新作在GBA上登场了！这次冒险的舞台是一个充满谜题的大迷宫。玩家要一边解开重重机关，一边向着迷宫深处进发。

而且，这次玩家在冒险中还可以得到另外3个卡比的帮助哦。使用便携通讯机呼唤分别行动的其他卡比、合力与BOSS对战、一起解开1个人无法突破的机关等等，能做的事真是数也数不清。

新的拷贝能力源源不断

说起卡比最大的特征，自然是拷贝敌人的能力和各种攻击招式啦。本作中的卡比，也可以使用各种各样的拷贝能力。除了动画中大获好评和从旧作中继承下来的能力以外，还有很多新的能力哦。上面那张可爱的天使卡比就是这次的一个新能力。至于究竟能够使用怎样的新拷贝能力，以及再度复活的能力又都是哪些，还请大家继续拭目以待吧。



↑左下角的文字十分抢眼。这是“天使卡比”吗！？



→玩家可以操作其中的一个卡比，另外3个角色则会随机任意行动。不过，如果能按照玩家的意愿行动的话就更好了……





→基本上，其它同伴会各自分别行动。玩家只要使用“便携通讯机”，就可以呼唤出其他的卡比了。

加入3个附属游戏！

作为该系列最大的乐趣之一，新作中加入了3个最多可以4个人玩的“附属游戏”。由于这些游戏非常简单，有时候甚至只需要掌握时机不断按下1个按键即可，所以即使是第一次玩《卡比》的人一样也可以轻松游戏。不过这仍然是一场激烈的对战哦！

玩家之意不在主机，在乎游戏之乐也。这也许就是那些GBA饭斯买GBA的理由了。（山东青岛　江山）
雪人：说得好，果然是一代有文化的玩家啊！

リリパット王国™
The Lilliput Kingdom
～リリモニといっしょプニ！～

GBA	厂商：SEGA	发售日：2004.2.12
	类型：ETC	价格：4800日元

和利利莫尼们一起挣钱吧

《小人国》是日本的一个人气节目中播放的CG动画，该动画由当红组合“早安少女”担任声优，扮演可爱的“小早安”——利利莫尼们演绎一幕幕幻想故事。本作的故事由住在人间界的主人公意外迷失在小人国中开始，为了回到原来的世界需要大量由希望的能源变成的宝石“Rim”(钱)，于是主人公就在小人们的帮助下开了一家店努力赚钱。



↑小人国的国王告诉你，要想回家就必须拥有大量的Rim。

纱由



←沉着稳重、性格内向，但做事总是按照自己的步调进行。

帮助主人公的小人们

麻美



←无论何时总是笑脸迎人以积极认真的态度去面对困难，是个像班委员一样的人。

圭织



←非常容易陶醉在恋爱中。喜欢追求时尚和流行。

真理



←时刻关心着大家希望大家能够快乐的人，不过偶尔也会暴走。

美贵



←虽然精力旺盛活泼好动，却不太去考虑别人的感受。

就我的看法来说，封面最好用当前炙手可热的游戏来当封面，只有吸引了读者的眼球，才能吸引像我这样的人去动手拿钱（笑）。（北京　李拓）

莉卡娃娃的打扮日记

将莉卡打扮得更加漂亮体验缤纷校园生活

GBA	厂商：Marvelous	发售日：2004.3.26
	类型：SLG	价格：4800日元

玩家在《莉卡娃娃的打扮日记》中将扮演可爱的莉卡，体验校园生活、购物约会、聚会、更换服装等多姿多彩的每一天。游戏中可以替换的服装多达80种，而且还可以改变房间的陈设哦。



←玩家可以随意改变莉卡房间内的布置。

80种可供选择的服装！





↑→除了80种服装以外，游戏里还有300种道具。把这些东西组合起来，将自己打扮得更加得体美丽吧。

↓下面的图中就是真实世界中的莉卡娃娃，与这些图片中的娃娃们相比，游戏中的莉卡们也是毫不逊色的啊！



与莉卡家族的新成员相见

除了爸爸、妈妈、表妹“夏露露”等莉卡的家庭成员以及男朋友“翔君”外，游戏中还会出现一个原创角色“爱丽斯”。而且，莉卡其他的朋友们也将陆续登场哦。

在冒险型的故事模式中，主人公和他们之间将会发生形形色色的事件。使玩家在打扮之余也能享受到精彩剧情所带来的乐趣。



↑游戏原创角色“爱丽斯”。



↑“夏露露”也很受女孩子们的欢迎。



↑人气偶像“love莉卡”也将登场。



↑莉卡的男朋友“翔君”。

你们很可恶呀，每月就不能多印刷一些吗？要不是和书店老板认识，他哪会特意再帮我订一本，要是买不到，我岂不是要到北京来追讨了？玩笑！玩笑！（上海　风）



作者：4757.com—GBA BASE/mmco

"敌"林外史

——掌机游戏中反面角色之面面观



综观当今掌机游戏，其内涵和情节较之早期的作品有了质的飞跃，游戏中人物的刻画亦日趋丰富了。说到人物，这可是游戏的灵魂，对于RPG或AVG类的游戏来说更是其精髓所在。一部好的游戏作品，除了要有引人入胜的画面，曲折离奇的情节，构思巧妙的特定系统以外，其实最需要的就是个性独特，形形色色的游戏人物。因为有了充实的人物，情节才能发展，故事才能继续，游戏才能更有趣。可以说，人物是游戏的命脉，成功的人物设计是游戏成功的关键。然而，在如今众多的掌机游戏中，大部分玩家往往记住的只是游戏中的主角，很少有人去关心那些为游戏展开做出"贡献"的反面角色。无魔亦无佛，无邪亦无正。没有这些反面角色，想必很多游戏中的许多主角都不会成为诸如"传说中的英雄"，"被人传诵的勇者"，"神选定的战士"吧；没有这些反面角色的捣乱和破坏，哪来主角救死扶伤，拯救大陆乃至整个世界的丰功伟绩；没有这些反面角色的遗臭万年，哪来主角们的流芳百世。由此看出，反面角色的重要性不可忽视。鉴于此，笔者特地罗列了一些名作中具有代表性的反面角色，希望能和众多玩家一起回顾掌机游戏世界中的反面角色们。

在介绍反面角色之前，我们先来探讨一个问题。反面角色的涵义是什么？听过这个问题后，绝大多数玩家会说：这个简单，不就是恶人吗！其实，笔者个人认为如果这样笼统地把恶人和反面角色对等起来是有所缺欠的，至少是不具体的。因为反面角色是相对于正面角色而言的一个概念，也就是说如果此人不是正面角色，那他就是反面角色。但反面角色并非都是些所谓的恶人，那些性格怪癖被人视作怪胎，而后厌世的反面角色，一时大脑进水走了歪路的反面角色，被形势所逼没有办法只能堕落的反面角色都不是所谓的恶人，有时他们甚至能博得玩家的同情和怜悯。那些罪大恶极，人神公愤，贪得无厌的真正恶人在反面角色中只占一个很小的部分。所以我个人认为，反面角色包括恶人，但还有其他类型的人物，恶人只是反面角色范畴中的一个部分，他不能代表全部的反面角色。而反面角色的涵义简而言之就是除正面角色以外的所有角色。具体来讲包括所有恶人，部分怪人，和许许多多为亲情、友情，爱情而身陷反面角色泥潭的人。

既然反面角色包括多种个性的人，那么就应该有个分类。笔者不才，根据自己玩过的游戏，大致地分了一下。第一类，人面兽心的反面角色。此类反面角色个人觉得是所有反面角色中最难对付的。他们往往有着和善的面容，体面的外表，大方的谈吐，有的人还具有很高的名望和至高的权力，而做的却是灭绝人性，惨无人道的卑劣之事。因此，这些欺世盗名的反面角色对于世界的破坏性是相当大的，许多RPG中的最终BOSS，幕后黑手都由这些人渣担当。第二类，恶贯满盈的反面角色。这类反面角色最大的特点就是变态，他们总是喜欢征服世界，征服人类，征服什么什么的。他们不屑用伪装去欺骗人，而崇尚用武力镇压人，用战争和破坏践踏世人美好的和平愿望。所以此类反面角色在游戏中的实力是非常强大的，游戏的主角们如果不用什么神兵利器啊，旷世魔法的话，一般很难打败他们。第三类，贪得无厌的反面角色。顾名思义，这种反面角色就一个字"贪"。那些游戏中为了得到某些东西而不择手段的人物都属于这一类。他们比起前两种人来说就好对付多了。而更具讽刺意味的是，贪得无厌的反面角色中的很多人都会被人面兽心的反面角色所利用，成为了别人的棋子，这和他们太过贪婪有很大的关系。特别要指出的是，一般贪得无厌的反面角色身边都有几个功夫上乘的手下，这些手下又引出第四类反面角色，助纣为虐的反面角色。先前说了，此类反面角色一般和贪得无厌的反面角色联系在一起。助纣为虐的反面角色出力，

PSP好诱人，SP不入手，以GBA混日子，以《PG》作支柱，为什么偶的眼里常含泪水，因为偶对游戏爱得深沉。（顾南南；17；男；226100；江苏省海门中学02届09班；兴趣：电玩、篮球、音乐）



而贪得无厌的反面角色则出钱，两种反面角色搭配在一起，似乎成了很多游戏中固定的搭配模式。而且助纣为虐的反面角色有时还成为"人面兽心"和"恶贯满盈"的狗腿子，这些人并不是为了钱，而是为了权。第五类，卖主求荣的反面角色。此等反面角色都是一群见利忘义，见风使舵，欺上瞒下的小人之类。据笔者的调查，卖主求荣的反面角色大部分是由助纣为虐的反面角色转化而来。原因其实很简单，应该助纣为虐的狗腿子看到自己的主人命不久矣,便马上又另投他营。以上五类反面角色均是用贬义的成语形容的,可以看出此五类反面角色都是所谓的"恶人","恶徒","恶霸"。在游戏中他们以"魔王"，"狗头军师"，"吝啬商人","地头蛇"等等的形象出现居多。所以，我们把这五类反面角色称为"万恶之源"。他们就是许多玩家心目中的"恶人"。

不过，反面角色并不只有这5类这么简单。开始时笔者就坦言,还有其他类型的反面角色。接下来就要把除万恶之源以外的反面角色归个类了。第一类，误入歧途的反面角色。此等角色的性格都是怪癖的，他们或因为童年遭受不幸，或因为遇到过多坎坷，对世界充满了憎恨。很多误入歧途的反面角色都是偏执狂、做事认死理，一旦心中有了憎恨,绝望或恐惧后,这些人就会立刻变得邪恶。深入到他们的内心来看,我们还是要理解他们的苦衷,因为很多误入歧途的反面角色都是受到重重的打击后才变得疯狂,可怕的。这种疯狂和可怕其实是他们一种想保护自我，以免再受到伤害的行为。可以说，误入歧途的反面角色是很可悲的游戏人物，因为他们只有到弥留之际才会知道自己是错的，然而为时晚矣。第二类，为情所困的反面角色。看到"情"这字，大家都应该可以理解为什么有些人物会成反面角色。这些为情所困的反面角色大多是感情专一，从一而终的人。他们把友情，爱情，亲情看得比任何东西都重，可以为这三情舍生忘死。所以，为情所困的反面角色疯狂和可怕的原因都是由情而生，有的是为了自己的亲人，有的是为了自己的爱人，还有的就是为自己的友人。可惜的是，对情看得太过重要的他们从一个极端走到了另一个极端，很多都成为了"万恶之源"的手下，到最后结局也是非常凄惨的。为情所困的反面角色中的很多人都是含恨而终的，似乎女性占多数。第三类，看破红尘的反面角色。很多反面角色其实一开始都是善良的,此类看破红尘的反面角色就是如此。他们一开始也对世界充满美好的想象,憧憬着自己美好的未来，然而一件突发事件却让他们对这个世界失去了信心，开始厌恶世界和人类，从而变成狂暴者和杀戮者。虽然他们有时犯下的是滔天大罪，但怎么说也都是情有可原的,所以在游戏中如果这种反面角色一旦被打败很有可能会成为我方的正面角色。这和看破红尘的反面角色本性是善良的有很大关系。第四类，身不由己的反面角色。此类反面角色是所有反面角色中最为无辜的人物了。因为他们根本不想做坏事，要么被人威胁，要么受人控制,无法用自我意志来行动,成为了别人的傀儡和工具。到后来还要被千夫指,万人骂。还好，身不由己的反面角色意志力很坚强，总能在关键时刻冲破别人的控制,恢复自我,因而他们的破坏性和危害性比起其他反面角色来说小得多了。通过对这几类反面角色的介绍，不难看出，比起先前说到的"万恶



叫口袋百问？太少了吧，不如叫"口袋千问"，这样就能办到2083年了。（张翼琨；15；男；071051；河北省保定市染石宿舍西一排4号；兴趣：玩GBA、睡觉；）雪人：2083年？风林，让你儿子风森来办好了！

之源"，这类反面角色的本性都是善良的，其中有些还是忠良之士，他们只不过是一时糊涂，或者误听谗言，从而犯下反人类，反和平的罪行。因此，我把这四类的反面角色称为"不幸之人"。不幸之一在于他们的人生是可悲的，不幸之二在于他们的结局是悲惨的，不幸之三在于他们用错误的方式解决错误的问题导致了错误的结果。笔者对此类不幸之人虽深表同情，然俗话说：天作孽，有可活；自作孽，不可活。他们依然要为所犯的罪行负责，接受游戏主角的审判。不过请大家记住，这类反面角色并非属于"恶人"，他们的行为应该得到我们的谅解。

说完了上面2大类，9小类的反面角色后，接着要为大家介绍的就是些充满搞笑意味，调节游戏气氛的反面角色了。第一类，面目狰狞的反面角色。此类反面角色一看就知道是些长得有点抱歉，走在路上也有碍观瞻的人物了。其中包括一些庞大的怪兽啊，妖怪啊等等。不过，别看他们体形巨大，长得也很凶悍，其实他们的内心都很脆弱，实力也普遍不强。有的还被游戏设计者赋予了搞笑的成分，因此这些角色根本不会招致玩家的负面评价，相反很多人都非常喜欢他们。第二类，傻里傻气的反面角色。他们是反面角色中的异类，因为他们的作用在于调节游戏的娱乐气氛，让玩家能更开心，更放松地游戏是这些反面角色的第一任务。所以这些角色举手投足的样子是非常引人发笑的，大多数都是些外形可爱，动作幽默的人物。他们除了会恶作剧以外，就会逃跑，实力不知从何谈起。这两类人物在反面角色中充当的是小丑形角色，他们在掌机游戏中出现的概率比其他主机要高一点，这和掌机玩家的年龄层要比其他主机年龄层要低的事实有着莫大的关系。这两类反面角色我依然给他们一个大类名，就叫"滑稽之角(jue)"吧。此类角色我想和恶人就毫无关系了吧。他们最多只能算笨贼，还没到恶人的地步。

万恶之源，不幸之人，滑稽之角，这3大类，11小类的反面角色给掌机游戏平添了几分颜色，他们和正面角色一起谱写了一个又一个的游戏故事。许多游戏也是托了游戏中反面角色的福才人气飚升的，最好的证明就是FF7中的萨菲罗斯。当然今天我们说的是掌机游戏中的反面角色，所以接下来笔者就要举几个例子，玩家可以和我一起



试着把这些人物归归类，看看你是否已经了解了游戏中的人物链，是否掌握了反面角色的把握方法。这也可以从侧面反映出你的游戏水平，因为如果在玩游戏中你只是看着攻略走马带过，那你一定没办法体会到反面角色的人格特点和个性；反之，你如果是个资深的老玩家，玩游戏时不仅关心游戏本身，还关心游戏中的人设、情节的话，无论什么反面角色在你心目中都一定会有一个位置的。你会不经意间拿这个反面角色和那个反面角色相比，还能总结出许多的相似之处，我想这才是体会游戏的最高境界吧。OK，废话不多说了，马上开始反面角色大盘点。

光盘中应多录入些文章，如VOL.1、2中的我没有买到，想必也有很多人没有买到吧！（季伟卫；18；男；201907；上海市宝山区沪太路4837号；兴趣：TV-GAME、GBA游戏、电脑游戏；）

首先，我们一起来盘点几个具有代表性的大恶人，他们均是游戏中的最终BOSS级人物，通过对这几个大恶人的介绍中玩家会发现一个有趣的事情，在缤纷的游戏世界中，很多游戏的反面角色个性都是出奇地相似。这或许就是游戏设计人们一直遵循的一条反面角色设计原则吧！

反面角色大盘点之一 万恶之源



姓名：美迪克斯
登场游戏：青之天外
年龄：不祥
职业：狂歌者
种族：邪恶的赤目一族
盘点类型：人面兽心的反面角色
盘点关键字：道貌岸然，伪君子
实力指数：★★★★
危害指数：★★★★★
解决指数：★★★★★
最后下场：作为最终BOSS后被击败

介绍：美迪克斯是贯穿整个青之天外的人物。相信很多玩家一开始以为魔法院才是大都魔界化的罪魁祸首吧！谁都不会想到，原来这一切都是美迪克斯在暗中指使。而且他最后对魔法院说的那句话也证明了这点，当魔法院知道美迪克斯的阴谋时问他："难道你想背叛我？"美迪克斯对着魔法院大笑后说到："背叛？哪来的背叛，从一开始我就只是利用你而已。"最后美迪克斯把魔法院当作最后一个牺牲品补充了黑暗魔石的力量，实现了自己复活巨型破坏机动兵器"铁神"的罪恶目的。回过头来想一下，游戏刚开始遇到他时大家还记得吗？他对主角是多么的有礼貌，言语是多么的高雅。而且由于他的职业是狂歌者，歌唱得非常动听，歌词也很有内涵。从外表和谈吐来看，他是一个和蔼可亲，言行谦逊的矮个老爷爷，看上去弱不禁风。而随着游戏进程的慢慢推进，青之城的复活，天帝之剑的取得，他的歌词也渐渐带有威胁和鄙视的口气了。其一是因为他认为计划正朝着他希望的方向在发展，不久就能达成愿望了。其二是因为他害怕青之一族的后裔用天帝的宝藏和青之一族的遗产来对付他。在后半部分的游戏中，游戏的制作者巧妙地改变了美迪克斯的穿戴，让他撤去遮住脸部的帽子，露出可怕的赤目一族的脸，这张脸玩家一看就能联想到破坏和杀戮。同时，他手上的拐杖在后期也除去了，这和他先前老态龙钟的样子形成鲜明对比。这样一来，更能说明他善于伪装，用心险恶的本性。美迪克斯的可怕并不在于他的强大，而在于他的不择手段和道貌岸然。所以他才能成为最终BOSS级的人物。但在整个青之天外的游戏中可以看出，美迪克斯自身的实力并不是登峰造极的，所以他必须利用魔法院等人为他铺平成功的道路，这和他的实力有限不无关系，所以实力指数给他四星。由于他的目的是毁灭整个青之大地，所以危害指数当然给他五星。而且这种智能形的反面角色肯定难对付，解决指数也给予五星。

姓名：朱里安斯
登场游戏：新约圣剑传说
年龄：不详
职业：魔法剑士
种族：继承邪帝汪达尔之血的人
盘点类型：恶贯满盈的反面角色
盘点关键字：大魔王，邪神
实力指数：★★★★★
危害指数：★★★★☆
解决指数：★★★★★
最后下场：作为最终BOSS后被击败



这年代，家中没有90万平方千米，怎么能够放《掌机迷》啊！（赵俊威；18；男；212003；江苏省镇江市第九中学501班；）

介绍：朱利安斯是个极具RPG传统的大魔王。他从一开始的出现到最后的结束都充当着最大反面角色。这一点与前面的美迪克斯不同。朱利安斯并没有过多的伪装自己邪恶的本性，一般喜欢玩RPG游戏的玩家甚至可以从他的装扮就可以看出此人不是个好东西。血色的头发，泛青的脸再加上那双充满凶光的眼睛，这就是个彻头彻尾的大魔王形象。不过，就像我在说恶贯满盈的反面角色时所提到的那样，朱利安斯的实力是非凡的。他继承的是邪帝汪达尔的魔血，当时汪达尔是被杰玛三骑士好不容易才打败的。因此，朱利安斯的魔法相当厉害,剑术也登峰造极。如果主角不是用自己拯救世界，保护爱人与伙伴的坚定意志唤醒心中那把圣剑的话，肯定不是朱利安斯的对手。而且有一点值得我们关注，笔者发现在一个游戏中如果前代的恶贯满盈的反面角色被某几个英雄或勇者打败的话，当此角色再次复活后，似乎以前打败他的英雄或勇者们在他面前就不堪一击了。比如在圣剑中，虽然大贤者希巴，英雄伯卡德都是曾经打败汪达尔的三骑士之一，但在遇到朱利安斯时却纷纷败下阵来。这点说明恶贯满盈的反面角色对保持自身实力是有一套的,而且他们的生命力和复活能力不得不令人佩服,几乎由恶贯满盈的反面角色充当的最终BOSS或中盘BOSS都会变身。朱利安斯就会好几次强劲的变身。如上所言，朱利安斯比起美迪克斯实力更胜一筹，给五星。但他的目的是用玛娜之力统治世界，建造一个以他为皇帝的新世界，奴役所有的人,并非是要毁灭世界，所以危害指数就给他四星半吧。对付他这样的超强魔王不用圣剑获胜是无望的,解决指数就给予五星吧。

姓名：魔法院 静
登场游戏：青之天外
年龄：不详
职业：魔界首领
种族：魔族
盘点类型：贪得无厌的反面角色
盘点关键字：邪恶头目
实力指数：★★★★★
危害指数：★★★★
解决指数：★★★★
最后下场：被美迪克斯出卖，成为了复活黑暗魔石的牺牲品



介绍：魔法院 静是魔界首领，一个疯狂的贵公子。他的目的就是让青之大地的中心"大都"沉入魔界，从而控制整个的青之大地。称他为贪得无厌一点也不过分。因为第一他是魔界的首领手下恶党众多，第二他为了达到控制青之大地的目的不惜生灵涂炭，第三他为了贪图统治青之大地，一直被美迪克斯所利用，最后还成了美迪克斯复活黑暗魔石的牺牲品,这几点和我刚才提到的贪得无厌的反面角色都十分吻合。细说魔法院的话，其实玩过青之天外的玩家都知道，魔法院与游戏主角之间的直接接触只有在后期游戏中的那二次，而且刚和主角打完一战后，他就被美迪克斯给干掉了。从这里可以看出，魔法院自视贵为魔界的首领，拥有强大的力量，根本不把周围的人放在眼里，从而低估了他人的实力，又因为贪图掌控青之大地最终上了老奸巨滑的美迪克斯的当,成了美迪克斯实现自己计划的一颗棋子。游戏设计者只是把他作为衬托美迪克斯的一个配角而已。更为讽刺的是，魔法院自身强大的力量竟然为美迪克斯的黑暗魔石提供了相当大的能量，因此也不幸成为了美迪克斯的祭品。正所谓聪明反被聪明误，魔法院的失败在于其自以为是而又贪婪的性格。当然他的下场也是咎由自取,谁让他好好的魔界首领不做，跑来搞什么大都魔界化,最终把自己的命也搭进去了。魔法院的实力玩过青之天外的玩家一定有所目睹，记得当时果心居士等四个人联手都不是他的对手,要知道果心居士可是500多岁的大贤者啊,再说他还能用邪术控制天帝的第一阴阳师"水月"，所以魔法院的实力当仁不让应该得五星。而他的目的是统治青之天外，并不想过多的杀戮，危害性就给四星吧。像魔法院这样不可一世的贵公子，表面看上去很难对付，其实用点诡计就能利用他的性格弱点，美迪克斯就是利用他自视清高，贪图权利的弱点，一步一步地把魔法院送上不归路，所以解决指数就不及先前两位了，给四星可以了。

如果我有1000个大洋，那我就可以买SP，我有1000个大洋吗？没有，所以你们一定要给我SP，要不我就把你们……不怎么样
(EVANGELION；15；男；350007；福建省福州市仓山区岭后路鳌头凤岭38号；QQ：175714476；)

大恶人的介绍就到此告一段落，大家是否发现了有些其他掌机游戏的反面角色是否与这三位有着很大的相似之处呢？比如幻想传说中的大魔王塔奥斯和朱里安斯就非常的相似。同是被前人打倒后又复活的大魔王，同是妄图统治世界的野心家，同是魔法实力超群的最终BOSS。再比如，银河之星-露娜中的魔法皇帝卡里奥，他的情况就和美迪克斯如出一辙，都是披着伪善外衣的十恶不赦之徒。由此看出，对于大恶人的设计，无外乎以下几个要点：其一，做事要恶。这些大反派做的都是些反人类，反和平的大恶事。比如毁灭世界啊，统治全人类啊，让世界陷入魔界啊等等。如此，他们才会成为游戏主角要打败的对象。其二，实力要强。这里指的实力可以是魔法、力量，或者像美迪克斯那样善于使用奸诈之计的头脑。只有具备这些实力，他们才能和游戏主角周旋到终盘。其三，外形要cool。大家发现没有，这些大恶人的形象一般都很cool，要么就是怪胎，什么独眼龙啊，长角的魔王啊，当然其中也不乏帅哥哦。突然想到魔法院其实长得不错的，大家看看他的脸部特写怎么样，有点日本偶像派的味道吧^_^。其四，言语要狠。这些大恶人所说之话都是很有个性的，比如"就你也想打败强大的我吗？"，"哈哈哈，我杀你就好像捏死一只蚂蚁一般。"，"我要重新建造一个属于我的世界。"等等。在平时要是有人说此类的话，别人不是把他当成精神病患者送医院，就是把他当成恐怖分子送警署了。



介绍完万恶之源的领军人物后，下面就要说一下万恶之源中的另外二类反面角色了。据笔者经验来看，他们这部分人在反面角色中占的比例可不少。换而言之，这二类的反面角色是许多游戏中反面角色的主体。

反面角色大盘点之二 群魔乱舞

姓名：王一万
登场游戏：青之天外
年龄：不详
职业：黑暗科学家
种族：人族
盘点类型：助纣为虐的反面角色
盘点关键字：死人使，僵尸操控者
实力指数：★★★
危害指数：★★★☆
解决指数：★★★
最后下场：在天帝的光芒的照耀下，被游戏主角灭杀



介绍：从名字和装束上就可以看出，王一万是个中国人。所以，他做的坏事也很有"中国特色"，就是把死尸变成僵尸，然后操控他们到处搞破坏。这种操控僵尸的妖术应该是起源于中国的，而且在很多武侠小说和鬼怪故事中都有提及。对于王一万来说，他唯一的目的就是研究出一种怎么样把活人也变成僵尸的方法，以此使自己达到黑暗科学家的最高水平。为此，他投靠了魔法院。其实，他充当魔法院的走狗并不是为了名利，而是为了得到更多的死尸用来研究。他用死尸杀人，再用被杀死的死尸做研究，如此反复使他很快掌握了把活人变成僵尸的妖术和一种把自己变成僵尸并可永生不死的邪术。在青之天外中，要不是天才女科学家恋先生研究出反僵尸的药物，恐怕很多人就会在瞬间暴毙，重演生化危机之变了。这再次提醒我们，科学家要是善良就能造福社会，要是邪恶就会贻害苍生。不过最终他的研究成果依然没能让他永生不死，他依然在天帝的光芒中消灭了。王一万的实力只体验在他的头脑上，所以实力指数只能给三星。基于他用死尸攻击活人，曾经又有屠村的恶行，危害指数当然给他四星半。王一万最难对付的地方就是他的僵尸们，而这些僵尸有个致命的弱点就是怕火，所以解决指数就用三星表示吧。

光盘与书内容总是不一致。牧场物语系列的游戏ROM在哪里啊？FC转GBA中文呢？怎么老是遗漏？太伤读者们的心了！（曹伟锋；23；男；201415；上海市奉贤区庄行镇朱家港西村88号；兴趣：PC、GBA、武侠小说；）



姓名：六道王子
登场游戏：青之天外
年龄：不详
职业：美迪克斯的傀儡
种族：魔物
盘点类型：助纣为虐的反面角色
盘点关键字：巨人、顺从者、傀儡
实力指数：★★★★
危害指数：★★★
解决指数：★★★
最后下场：在铁神前被魔神飞船击毙

介绍：六道王子只会从嘴里发出巨大的念叨声，至于他有没有思想除了他的主人美迪克斯以外没人知道。六道王子有着5米的庞大身躯，这让他行使任务起来非常方便。在美迪克斯的命令下，六道王子一般担当抢夺青之宝并保护起来的任务。由于他是一个傀儡，所以对主人美迪克斯唯命事从。可惜，在他最后一刻还是被主人当成了炮灰，死在了魔神飞船的强力火炮下，这就是傀儡的宿命吧，由主人而生，为主人而亡。不过话说回来，这种傀儡形助纣为虐的反面角色绝对不会演变成卖主求荣的反面角色，更不会桀骜不驯，所以有六道王子这般的傀儡形手下也是大反派的"福气"啊。他的生命力和力量都有一定的水平，所以实力指数给四星。而他们对自己的主人历来都是百依百顺的，只要主人不下达祸国殃民的命令，他们也不会做什么坏事，所以危害指数就给三星吧。同样，要对付六道王子这样的傀儡也不是件难事，给他三星应该很合适。



姓名：卡拉
登场游戏：青之天外
年龄：不详
职业：妖惑魔女
种族：魔族
盘点类型：助纣为虐的反面角色
盘点关键字：妖女、魔女、魔物操纵者
实力指数：★★★
危害指数：★★★★
解决指数：★★★★
最后下场：在天帝宫门前被游戏主角结果

介绍：卡拉是个典型的魔女，她能操纵魔界的妖兽大肆地进行破坏。出生于魔界的她对人类的爱情、同情和怜悯不屑一顾，觉得这些只是人类懦弱和无能的表现。因此卡拉行事残忍无比，冷酷无情，她召唤出的魔兽和美貌的她反差真是非常大啊，而且作为一个女子，她也有"宏图大志"。为了达成自己征服她认为懦弱无能的人类，卡拉加入了魔法院的阵营，并在整个游戏中给玩家带来了不少的麻烦。更可恶的是，她会用自己擅长的妖术变成他人的模样，用人类内心的恻隐之心和爱心骗取别人的信任，以此来达到自己的目的，很多人就因为被她所骗而惨遭不幸。卡拉的一生是罪恶的，她最大的错误是把人类美好的同情心、爱心看成了懦弱和无能。所以，上天很公平，最后让她死在了她认为懦弱和无能的人类手上。卡拉的实力不强，三星足以，但她会用妖术害人，用魔兽杀人，危害指数怎么也要个四星。卡拉的魔兽加上她妖惑的本领，对付起来决非易事，四颗星肯定是要给的。

姓名：黑天使
登场游戏：光明之魂2
年龄：不详
职业：堕天使
种族：魔族
盘点类型：助纣为虐的反面角色

盘点关键字：魔女、天使、死亡天使
实力指数：★★★☆
危害指数：★★☆
解决指数：★★★☆
最后下场：在塔顶被主角打败



介绍：黑天使和卡拉一样，都是魔女。但她比起卡拉来要"光明"得多。至少黑天使不会用什么诡计来迷惑人，也不会召唤什么魔兽来攻击人。就算是和主角的对决也是单挑独斗的。不过她也有点赖皮，仗着自己会飞在塔顶的时候恐怕不少玩家被她欺负过吧。黑天使是盖斯毕的手下，她对盖斯毕是非常忠诚的，毫无私心，有如此的手下也是一件幸事啊。只可惜黑色的翅膀决定了她悲惨的命运，她选择了错误的人生，喜欢上了一个野心勃勃的阴谋家。黑天使手持死神镰刀，作为女性有她这样的实力应该给予三星半。由于她的任务是保卫通往火山的入口，所以她并不会主动攻击他人，危害指数就给二星半吧。在光明之魂2中，她是以后期BOSS的身份登场的，而且又会飞，和她的战斗并不轻松，所以解决指数给她三星半。



姓名：吸魂魔怪
登场游戏：新约圣剑传说
年龄：不详
职业：吸魂者
种族：魔族
盘点类型：卖主求荣的反面角色

盘点关键字：死神
实力指数：★★
危害指数：★★☆
解决指数：★★
最后下场：不明

介绍：吸魂魔怪是个喜欢吞食灵魂的魔怪。灵魂对他而言是一种必不可少的食物，而且据他自己讲，越强大的灵魂味道就越鲜美。因此吸魂魔怪最大的喜好就是能吃到强大者的灵魂。为此，他一开始在暗影骑士的帐下当差，期待有一天暗影骑士被游戏主角打败后可以吸食他的灵魂。当暗影骑士败北后，他又转身投靠朱里安斯，继续寻找美味的灵魂。这种为了私利，不惜吸食自己主人的行径确实令人发指，说他卖主求荣一点也不为过。但大家发现没有，游戏中吸魂魔怪从来不自己杀人后吸魂，只是等主角打败一人后才吸食别人的灵魂，就好像自然界的鬣狗一样喜欢窃夺别人的战利品。这和他是低位魔族，实力太弱有直接的关系，所以在游戏中他没和主角们交过手。因此，他的实力就算没和他交过手也可以推算出最多就二星吧。就这种实力当然不可能危害多少人，故危害指数给予二星半。同样，要正面交手相信他也不堪一击，解决指数给二星。说白了，他就是个到处捞好处的鼠辈。

到此，万恶之源剩下的二类反面角色都一一举例完毕了。这里玩家应该不难发现，游戏中很多大反派的手下都是由助纣为虐的反面角色和卖主求荣的反面角色所担当。这二类反面角色在游戏中的出现频率相当高，可以说只要有大反派、大恶人的游戏，就会有这二类反面角色的出现。不过，由于这二类反面角色的出现频率太高，使得他们在许多游戏里千篇一律。我想业界的游戏设计者也肯定考虑到了这点。如果只设计大反派和手下的话，未免太过单调，整个游戏就缺乏了可玩性和新奇性。因此，不幸之人大类的反面角色就这样诞生了。不幸之人的反面角色可以很好地抓住玩家的游戏兴趣，并能巧妙地连接起游戏故事，下面就来介绍几个：

自从有了边角栏，我买《掌机迷》就更加积极了，每次都会等好几天才买到，买到后先把全书翻一遍，就看边角栏中有没有收录了我的话，可是……（徐君；19；男；200070；上海市闸北区共和新路1238号宿舍2A201室）

反面角色大盘点之三 不幸之人

姓名：暗影骑士
登场游戏：新约圣剑传说
年龄：25岁
职业：公国统治者
种族：魔族和人族的混血儿
盘点类型：误入歧途的反面角色
盘点关键字：王子,国王,暴君

实力指数：★★★★
危害指数：★★★☆
解决指数：★★★
最后下场：被游戏主角打败后，被吸魂魔怪吸食灵魂后惨死



介绍：暗影骑士的童年是在单亲环境下度过的,从小他就和自己的母亲和亲弟弟失散。由于这一切都是因为他父亲古兰斯为了保护玛娜之力而造成的，所以暗影骑士自小开始就痛恨玛娜一族。长大成人后，在朱里安斯的诱导下，积压在暗影骑士内心中的愤恨和怨恨终于爆发出来。暗影骑士开始陷害玛娜一族，同时用些冠冕堂皇的话来诋毁杰玛三骑士。在这其中，他杀害了不少无辜的人，也犯下了许多罪行。那个戴在头上的面具不仅挡住了他的脸，也遮住了他那颗曾经善良的心。有一点这里要提一下，暗影骑士的真名叫ストラウド(斯特拉伍德），但他似乎很讨厌这个名字，其原因就是他的内心很痛恨他父亲。他恨父亲为了保护玛娜之力送走了自己的母亲和弟弟，使他从小就得不到家庭的温暖和童年的乐趣,而他又把这一切归罪到玛娜之力和玛娜一族上，由此大家应该可以理解他为什么会如此残暴的原因了吧。我相信很多玩家都会对他有点同情，毕竟到最后的那一刻，暗影骑士知道自己确实做错了,还让主角快去阻止朱里安斯。这点就可以说明他的本质并不坏，只是一时糊涂，俗话说一失足成千古恨啊！像暗影骑士这般的角色就是典型的误入歧途的反面角色。暗影骑士的剑术精湛，实力当然给四星。而他也屠杀过玛娜一族，滥杀过无辜的人，因此危害指数三星半。在游戏中暗影骑士并不是很难对付，解决指数只给三颗星吧。



姓名：迪斯哈特
登场游戏：光明之魂2
年龄：不详
职业：王国第一骑士
种族：半人马族
盘点类型：误入歧途的反面角色

盘点关键字：最强骑士
实力指数：★★★★☆
危害指数：★★★
解决指数：★★★★☆
最后下场：被游戏主角打败后含恨而死

介绍：迪斯哈特原本是王国的第一骑士，深得国王的宠信和国民的爱戴。可惜的是，他没抵御住盖斯毕的诱惑，吃了禁断果实，成为了魔将军。他和暗影骑士一样，是个可悲的人。一直对国王忠心耿耿，爱民如子的迪斯哈特为什么会成为一个狂暴的魔将军呢？禁断果实是一方面但最主要的还是他内心的阴暗面。如果每个人不把这些阴暗面给压制住，那么他就会立刻邪恶起来。戎马一生，具有最高荣誉的第一骑士迪斯哈特表面虽然忠诚，但他内心渴望血腥、自由、兴奋和刺激的阴暗之心被禁断果实所引导出来，最终成为了可怕的魔将军。都说"暗从心生"，果然是千真万确的啊。而当迪斯哈特在最后奄奄一息之时，

也对游戏主角说过这样一句话："麻烦替我向国王道歉，就说：'尊敬的陛下，迪斯哈特知错了，デスハ ト迪斯哈特已经后悔了。'"可见他的本性也不坏啊，只可惜命运和他开了个大玩笑，使他在兴奋与刺激之后立刻陷入了无尽的愧疚和自责之中。迪斯哈特是王国的第一骑士，实力是他作为骑士团长的本钱，所以实力指数给予四星半。危害指数因其曾经也为王国立下汗马功劳，所以功过可以适当相抵，给三星吧。成为魔将军的他手挥巨型长戟，给他碰到一下就有可能毙命，解决指数就理应亮他四星半。

介绍： 黑曜假面这个人物一开始我准备把他放在助纣为虐的反面角色中，但后来一想似乎不合理。因为他是为了让自己被禁锢的妹妹鬼女琥珀解开封印才投靠魔法院的。他听说只有天帝之剑能劈开封印琥珀的水晶，所以为了得到天帝之剑救出妹妹，黑曜假面对魔法院百依百顺。最后在水晶森林，黑曜假面如愿以偿，解开了妹妹的封印，可惜琥珀还是死在了游戏主角的手中。万念俱灰的他在看到妹妹闭上眼睛后，想到自己虽然解开了妹妹的封印但却把她送上了绝路，内心无比后悔和痛苦的他开始憎恨这个世界。在一阵狂笑之后，他用天帝之剑解开了天帝的封印，想让所有幸福的人和他一起陷入魔界，痛不欲生。在黑曜假面被游戏主角击败的那一刻，他平静地笑了笑，抬头对着天说到："琥珀，哥哥来了。"然后消失在时空中。总的来说，黑曜假面这个人还有闪光点的，就拿他对自己妹妹无比爱护这一点来看，就不是个十恶不赦的人。然而到最后事与愿违，他也只能选择同归于尽了。对他我个人表示同情。黑曜假面的实力就算可以，中等档次，所以给三星半。在和他最后一战之前，黑曜假面也说过只要主角放过他妹妹，他可以放弃战斗，可见他不喜欢血雨腥风的日子，危害指数就低一点了，给三星。解决他的时候没有遇到很大的困难，所以解决指数只给二星半。

姓名：黑曜假面
登场游戏：青之天外
年龄：不详
职业：时空操纵者
种族：不明
盘点类型：为情所困的反面角色
盘点关键字：
实力指数：★★★☆
危害指数：★★★
解决指数：★★☆
最后下场：被游戏主角打败，消失在时空中……



介绍： 胧 式部是个没有实体的幽灵，在青之天外中她和天帝之间有着一段鲜为人知的恋情。可不知为什么，她似乎非常憎恨天帝，这大概就是所谓的由爱生恨吧。她对天帝的爱肯定是刻骨铭心的，所以她才会如此痛恨天帝。她投靠魔法院就是为了报复天帝和天帝的忍者们，并没其他意图。她这样为情所困的反面角色在很多游戏中都能找到相同的影子。胧式部的能力不强，所以只能给三星。除了天帝的忍者她对其他人根本没有杀意，危害指数二星足矣。在游戏中她很容易就可以解决了，因此解决指数二星。



姓名：胧 式部
登场游戏：青之天外
年龄：不详
职业：幻惑怨灵
种族：幽灵
盘点类型：为情所困的反面角色
盘点关键字：幽灵，痴情女子
实力指数：★★★
危害指数：★★
解决指数：★★
最后下场：灰飞湮灭

精彩丰盛的掌机电玩大杂烩，掌机迷们的掌中至尊宝，掏出你口袋的一张大团结，今月你将不会虚度。（黄琦；23；男；200070；上海市闸北区西藏北路1103弄5号405室；兴趣：电玩、足球）

介绍：琥珀是个鬼女。为了保持美丽的容貌，她曾经攻击过1000个少女，后被青之一族的某一大贤者给封印在水晶中。琥珀虽然是个鬼女，但她曾经也是个心地善良的少女。然而不知道发生了什么变故，她对人类突然间充满了敌意。开始攻击人类，甚至不相信任何人所说的话，所做的承诺。最终她因为没有相信游戏主角的承诺而卤莽地与游戏主角开战，死在了主角们的刀口下。琥珀是黑曜假面的妹妹，又是一般人闻风丧胆的鬼女，实力就给三星。她一般只攻击少女，而且在被封印期间也不可能做什么坏事，危害指数二星半。游戏中的琥珀虽以后期BOSS的身份出现，但难度不是很大，二星差不多了。

姓名：琥珀
登场游戏：青之天外
年龄：不详
职业：鬼女
种族：不明
盘点类型：看破红尘的反面角色
盘点关键字：杀人如麻
实力指数：★★★
危害指数：★★☆
解决指数：★★
最后下场：在哥哥黑曜假面的怀中死去



姓名：百鬼中将
登场游戏：青之天外
年龄：不详
职业：无敌铠武士
种族：鬼族
盘点类型：看破红尘的反面角色
盘点关键字：武士，鬼族
实力指数：★★★★
危害指数：★★★
解决指数：★★★★
最后下场：被主角打败，引导天下丸成为真鬼后含笑而死



介绍：百鬼中将原是鬼族的首领。一次和人族的战斗中，他被人用奸计所害，不仅战败，还失去了鬼族至宝"鬼怪之角"。从此，他就下落不明。而后他投靠了魔法院，开始了复仇计划。百鬼中将之所以从鬼族的头领堕落到魔法院的手下，最大的原因就是他败在了人族的手里，鬼族一向不把人族放在眼里，这次的失败使他一蹶不振。又因人族是以奸计取胜，并非堂堂正正之道，这使百鬼中将非常痛恨人族，想让人族和青之大地一起沉入魔界。但在魔界城事件中，他看到了人族也有像游戏主角这般勇敢、善良的孩子后，决定放弃报复计划，并把鬼族的至宝交给了鬼族少年天下丸，然后便欣慰地走完了他的人生之路。百鬼中将的实力有目共睹，实力指数和解决指数都为四星。而他也很少出来干坏事，所以危害程度给三星吧。



姓名：巴迪
登场游戏：光明之魂2
年龄：不详
职业：船长
种族：人族
盘点类型：身不由己的反面角色
盘点关键字：怪力男
实力指数：★★★
危害指数：★
解决指数：★★
最后下场：被主角打败后清醒

介绍：巴迪其实真的很无辜。他好好地在海盗船上做他的船长，想不到被黑暗魔兽袭击，精神受到控制，变成了BOSS。等到被主角打败后才幡然醒悟。他的确是身不由己的反面角色啊。船长的实力不算很高，给三星可以了。要不是被没收控制他也不会攻击主角，但考虑到他是个海盗，危害性还是有一点点的，所以给他一颗星。解决他不是难事，二星够了。

不幸之人的例子全都谈完了，玩家是否觉得他们都很可悲，对他们是否都怀有同情和怜悯呢？正是因为有了这些不幸之人的反面角色，才使游戏中的反面角色阵营更多元化。往往这些反面角色能感动很多的玩家，这与万恶之源的反面角色是有着很大的区别的。他们的出现，颠覆了原本英雄杀魔王手下，然后再杀魔王拯救世界的旧版模式，让游戏向真实化迈了一大步。然而，这些人物的出现有时加重了游戏的沉重气氛，对玩游戏为了解闷的玩家来说并不太合适。因此，游戏设计者又添加了另一类的反面角色，滑稽之角。此类角色意在调节游戏气氛，舒缓紧张情绪，一般以搞笑成分居多。

反面角色大盘点之四 滑稽之角



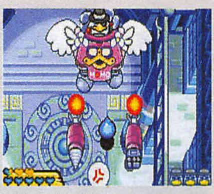
姓名：库巴
登场游戏：马里奥冒险系列
年龄：不详
职业：库巴军首领
种族：不明
盘点类型：面目狰狞的反面角色

盘点关键字：大怪兽
实力指数：★★
危害指数：★
解决指数：★★
最后下场：总被马里奥和路奇欺负

介绍：这个库巴老兄恐怕很多玩家都非常熟悉吧。从1983年的第一代超级马里奥开始，他就在游戏中多次出现了。到今年2003年，他还在马里奥和路奇RPG中和我们会过一次面，掐指算来，库巴老兄和我们相伴整整20个年头了。他算反面角色吗？当然算。但他算大恶人吗？除了抢走公主以外，他好像没怎么做坏事，当然不算。把他归于面目狰狞的反面角色是再恰当不过了。样子丑陋，行动笨拙，除了吐火以外其他的能力几乎没有，典型的外强中干。而且他总是被老马和小路两人欺负，每次都能逗到玩家哈哈大笑。这种反面角色我想大家都希望是越多越好吧。库巴老兄所以指数都不高，因为他是以搞笑为目的的。

姓名：九尾老大
登场游戏：元气史莱姆·冲击的尾巴团
年龄：不详
职业：尾巴团头目
种族：鸭嘴兽
盘点类型：傻里傻气的反面角色

盘点关键字：独眼龙，老大
实力指数：★★★
危害指数：★★
解决指数：★★★
最后下场：继续履行为粉色鸭嘴兽找宝物的任务



就在前几天，我用模拟玩《蓝宝石》，因为太入迷了，因而数学成绩一向GOOD的我，在一次测验中只考371分，哎，“掌游是好，但别过火呀”！（陈咸泰；12；男；100088；北京北三环中路43号板1-1-2-6；兴趣：玩GBC、看掌机迷）

介绍： 这个肥肥圆圆的鸭嘴兽可不一般。他手下有兄弟千余人，还有超过1000000000的资金。总的来说他们这个尾巴团的势力可比现在的黑手党有得一拼。但可惜鸭嘴兽天生就很傻气，就好像黄鼠狼天生就会放P一样。不管这个鸭嘴兽老大再怎么叼雪茄，再怎么学西部牛仔装深沉，也摆脱不了傻冒的本性。这个反面角色根本不会让玩家感到一丝的邪恶，只会让人觉得好笑。而且他的样子正好和冲击尾巴团幽默诙谐的风格完全吻合。九尾老大的实力三星，危害指数二星，解决指数就给三星半吧，怎么说也是会变三次身的。

所有类型的反面角色都已经介绍完了。玩家也可以自己试着发现一些反面角色设计上的巧合，比如大恶人很多都叫"斯"，什么卡奥斯啊，达奥斯啊，萨非罗斯啊，朱里安斯啊，发现这些东西虽然对玩游戏没什么大帮助，但会让你觉得自己没白玩这么多的游戏啊。写到这里，我觉得自己好像在描绘世间百态，众生之相一般，这或许就是游戏和现实的关系吧。其实，很多游戏中的反面角色虽在细节上都有一定程度的夸张，但是归根结底都是取材于现实生活之中。玩家之所以喜欢玩游戏，就因为在游戏中可以体会到很多因为周围环境限制而无法接触到的人格类型。可以说，在带给玩家快乐和刺激的同时，游戏也充当了一种传播人性美与丑，善于恶的媒介。而正面角色就是游戏传播的美与善，反面角色就是游戏传播的丑与恶。通过这次的介绍，我相信大家在以后玩游戏时都会去试着分析这个反面角色是什么类型，那个反面角色应该归为哪类吧！而且很多玩家也会更深入地体会到不是所有的反面角色都是邪恶的，至少有些曾经是善良的，有些一直是善良的，只不过造化弄人才让他们成为了罪人，在游戏中真正邪恶的反面角色其实占的比例不是很多的。这正应了一句古训：人之初，性本善也。基于这些传统理念所设计出的反面角色就好像是活生生的人，这让游戏玩起来更有趣味性。而且日本游戏在反面角色的刻画上可谓一丝不苟，包括外形、谈吐、作风、举止都进行了周密的安排，使得他们和游戏的主角之间配合得无懈可击，正邪之间相得益彰，情节之间游刃有余，这也是很多日本游戏大受欢迎的关键因素之一。因为制造出好的反面角色，一方面能提升游戏的品质和可玩性，另一方面个性独特的反面角色又能让玩家难以忘怀他们的名字，而牢记了反面角色的名字就等于记住了这个游戏的名字，这可是一个系列游戏长盛不衰的重要保证，也是一个游戏厂商经久不衰的重要前提。就比如我们一听到白河愁就想到机战，一听到红色彗星夏亚就想到高达，一听到萨非罗斯就想到FF7。不仅如此，游戏厂商还可以利用反面角色的影响力生产诸多的周边产品以换取经济利益。总之，反面角色对于游戏的必要性是无可厚非的，对于游戏的成功是起着推波助澜的作用。相比之下，国人的游戏在这点上就有点不近人意，人物刻画往往有点死板，剧情设计生搬硬套，主角与反面角色之间的发展也过于简单，这也是许多玩家抱怨PC上的国产游戏不能与Tvgame相提并论的原因之一吧。我看在解决画面跟上国际水准之前，还是应该想想怎么把反面角色设计得更细腻，表现力更强一点吧。再次感叹，如今的掌机游戏，反面角色的分量也越来越重了，从黄金太阳到青之天外，从机战A到机战D，从光明之魂到马里奥与路奇RPG，这些名作佳品在GBA上不仅得到了画面上的升级，也体现了他们在反面角色设计上的深度，以前GB，GBC时代的游戏就不能与她们同日而语了。相信随着后续掌机PSP和GBA2的出现，掌机的反面角色将会更加丰富，玩家也能体验到更多游戏的乐趣。



~ 全文完 ~



传说中的斯塔菲2 二周目及道具的收集篇

——文／GUGU

GBA	厂商：NINTENDO		发售日：2003.9.5
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

本作如果以为完成一周目就算完事了那可真就大错特错了，实际上那只是等于完成了游戏的一小半，如果玩家坚持看完过关画面就会进入二周目，在二周目中玩家将面对的是另一个斯塔菲的世界。下面就是由GUGU数天的连续奋战总结出的一些心血，希望可以给您一些参考。

游戏中的隐藏关卡

一周目算上最终boss那关一共是57小关，在二周目中同样可以再次进入这些关卡，只不过里面所有的门都是打开的，有些时候可能进一个门就到达关底了。除最终boss外，每章的boss在攻击方式上有些增强，但是对付起来还不是很困难。其实完成这些关卡并不是重要的，关键是在二周目中新加入的44个全新的关卡，每章追加4小关。这些关卡在难度上要远高于一周目中的同章的关卡。到后期甚至会出现对操作极为苛刻的关卡设计。另外在二周目时新增关卡并不是一开始就会全部出现的，玩家必须在普通关卡中习得"气球""小飞龙"等4个小游戏的进化型后才能逐渐地打开所有的关卡。这个必须要注意。

游戏中各种要素的收集

可以说本游戏很大一部分的乐趣来源于收集，在本游戏中可以收集的东西种类非常之多，而且在数量上也是惊人的，GUGU在完成二周目后除怪物图鉴没有100%完成外其它都已圆满，下面就让大家看一下偶的成绩，灭活活……

グッズ的收集篇

グッズ是本游戏最难收集全的一个道具之一，全部有99个，理论上来说完成一周目最多可以得到92个，这其中包括三部分：



一是完成普通关卡后在宝箱中获得。

二是在商店中可以买到。尽管如此想要在一周目时就把商店买空的可能性还是几乎为零，因为最后几个的价格基本都是上千的，最后一个竟然要9999？！还是二周目时赚够了钱再说吧。

三是完成5个迷你游戏，必须把低、中、高三个难度全部通过以后才可取得，一共5个宝箱。

如果以上都完成的话就可以得到一周目可以获得的最多92个道具，剩下的7个则是在二周目中获得，它们大部分都是在完成boss战后获得，只要按照常规通关就肯定能够得到。

照片的收集篇



照片的收集很简单，就是在商店买，只要你有钱，一周目时就可以收集全。

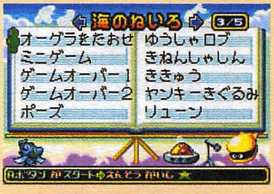
曲子的收集篇

除了个别曲子是在一周目时获得的以外，剩下的基本都是在二周目普通关卡结束后的宝箱中得到。只要可以完整地通过二周目就可以收集完全。

一日，两哥们打GBA。一个说："最近流行一种游戏病，一打GBA就会疯掉，我们会不会染上啊"！另一个说："不会啊，我们打的是小霸王"。——已经疯掉了。（沈栋；18；男；214400；江苏省江阴市澄江镇通运村三板桥15号；）











たからもの收集篇

二周目中增加了44个小关，每完成一关都会打开一个宝箱。只有中间那个王冠



需要打败最终boss才能够获得。关于攻略最终boss的要点请见后文。

游戏中的5个迷你游戏

随着游戏的进行附加菜单中迷你游戏就会逐渐的增加，



一共有5个。都有简单、普通、难3个难度选择，全部通过后可以得到宝箱。

关于游戏的结局

如果玩家能够完美地爆掉二周目就会见到一个区别于一周目的结局画面，而且附加菜单中的???选项也会被打开。

二段跳跃的难点



见上图，图中那种绿色的球球是游戏非常常见的一个东西，在一周目中可能它还不是被很多人注意，但在二周目中如果不能掌握利用它进行复数二段跳跃想完成后面的关卡是绝对不可能的。其实只要找到这个技巧很快就可以掌握。这里要运用的技巧是二段跳跃之后的りゅうせいアタック（下+B键），因为りゅうせいアタック之后可以再次进行二段跳跃，所以利用此技能的特性配合那种绿色球



球就可以一直进行二段跳跃。其实在游戏中并不是只有这种绿色的球球可以作为りゅうせいアタック垫脚的东西，在附加关还有一种洞中伸出的蛇也可以。

二周目中的最终boss战

如果说一周目的最终boss就已经很难了的话，二周目的最终boss就绝对是BT。前两种形态还好办，当打到第三种形态boss剩最后一格HP时，它会自动加血。而且无论你攻击它多快，它总是会在最后关头加上一格HP。这的确是非常无耻的一种战术。解决的方法就是一定要打掉它最少一只手，只要它不是两只手都在就无法加血，活活，只要它不能加血KO它也是早晚的事喽……



↑这就是boss加血时的样子，很无耻的说。



牧场物语年代记实在太棒了，回想起以前在GB上玩的牧场物语2的种种情形，依然像是在昨天一样。
王宏臻；19；男；200437；（上海市虹口区运光路113号501室　兴趣：玩GBA、看动画片及一切娱乐活动）



指环王—国王归来

文/GUGU

体验这款游戏的同时笔者却失去好好玩玩PS2版同名游戏的机会（因为最近真的好忙，再加上自己在感情上经历了几次的大起大落……），不过却一点都没觉得有什么可惜的地方。因为一直以来笔者对"大菠萝"式的A.RPG兴趣都不是很大，所以前2作并没有认真的玩过，这次终于有了一个说服自己的理由来好好玩玩本作。亲身的体验再次证明笔者之前对欧美RPG偏见的短视与武断。与游戏的同名电影也是非常非常的好看，到截稿前电影的第三部《国王归来》还没有公映。作为FANS的笔者只能怀着120%的期待和虔诚认真地做好这篇攻略，以迎接这部伟大电影的终结篇！（旁语：喂˜喂˜这是游戏杂志啊，怎么扯到电影上去了……）

GBA		
厂商：EA	发售日：2003.11.4	
类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

◆基本操作◆

十字键：控制角色移动
A键：使用特技
B键：物理攻击
L键：更换特技
R键：捡起道具或武器/调查机关
SELECT键：进入系统菜单
START键：查看人物资料，用L键和R键分别进入人物状态栏和人物技能栏



对于这款游戏的玩法每一个玩家都可以应该很快的上手，但是如果只是为了通关，即使是把全部的6个开始时的默认人物各翻一遍也不会花费太多的时间。因为本作在流程上是相对比较短的。而且一周目如果不好好练级的话有可能连最终被动技能都没见到就完事了。显然游戏的目的不在爆机。据说本作的道具数量在50万左右（大多都是同名但是能力值稍有不同），各种武器和防具按照稀有度从小到大排列分别为:黄色装备、绿色装备、红色装备、蓝色装备。各种装备都有些不同的数值和属性，越难获得的装备属性越对己方有利（废话）。收集极品的红色装备和蓝色装备成了本作玩家乐此不疲的动力。鉴于以上原因本篇攻略不会给出流程攻略，只会在几个需要注意的地方做些说明。

◆人物基本参数◆



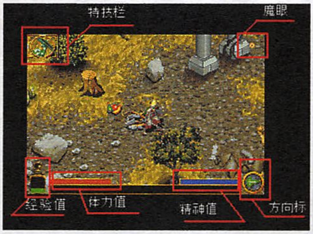
Experience	经验值
Next level	升级所需经验值
Hit Point	体力值（HP）
Spirit Point	精神值（MP）
Damage	伤害力
Melee Armor	近身对敌人物理攻击的防御力
Missile Armor	对敌人弓箭的防御力
To Hit	命中率
Dodag	回避率
Shield Block	盾完全防御率

"失去了才懂得要去珍惜"，对于我这个让GBA在老师抽屉里休养生息的玩家，这句话最能表达此刻的心情。
王佳金；18；男；312500；浙江省新昌中学高三11班；（兴趣：蓝球、游戏；）

每当角色等级上升时，就可以获得5点能力值的奖励，可以把它们自由分配到以下的五个方面：

Strength	力量（增加能力点可以提高体力值和伤害力）
Accuracy	准确（增加能力点可以提高命中率，每提升一点就可以加一点的命中率）
Health	健康（增加能力点可以提高体力值和精神值）
Defense	防御?（增加能力点没有任何变化，有传言说和回避率有关……）
Courage	勇气（增加能力点可以提高体力值和精神值）

游戏中的基本界面



每个能力的上限为150左右，当到达这个数值之后就无法再加强了。另外能力点是可以在Shrine中用钱买到，买得越多价格就会越高，到后来就基本上是天价了，想要靠赚钱把能力升满估计只能是梦想了……。

人物物品及装备栏

左边为人物的装备栏，可分为以下8个部分：

饰品	头部
披风	左手装备
身体装备	右手装备
鞋	手套



右边为人物背包中的道具，最多可以同时拿8件道具或装备，上方为固定道具，从左到右依次为：

磨石	增加武器伤害值
复活药水	当体力值为零自动复活并且体力值全满
新鲜药草	恢复大量的体力值
干药草	恢复少量体力值

◆关于符文◆

和上面所提到的磨石一样，符文也是可以在Forge中买到的。符文是用来装备在武器上的，每种武器只可装备一个，但是可以多个武器同时装备一个符文。在游戏中找到的Forge越全，可以买到的符文就越多，相对的所附加的能力就越好：

矮人族符文Ⅰ（Dwarf RuneⅠ）：近身物理防御+1
矮人族符文Ⅱ（Dwarf RuneⅡ）：伤害力+1
矮人族符文Ⅲ（Dwarf RuneⅢ）：弗罗多的会心一击伤害力+5
矮人族符文Ⅳ（Dwarf RuneⅣ）：每杀死一个敌人体力值+5
精灵符文Ⅰ（Elf RuneⅠ）：对兽人的伤害力+2
精灵符文Ⅱ（Elf RuneⅡ）：回避率+10%
精灵符文Ⅲ（Elf RuneⅢ）：增加精神值恢复速度
精灵符文Ⅳ（Elf RuneⅣ）：站立时自动恢复体力值
人类符文Ⅰ（Man RuneⅠ）：对弓箭的防御力+2
人类符文Ⅱ（Man RuneⅡ）：草药恢复增加10点的恢复量，食物恢复2倍效果
人类符文Ⅲ（Man RuneⅢ）：伤害力+1，体力值+15
人类符文Ⅳ（Man RuneⅣ）：抗火+3，武器附火属性攻击
魔族符文Ⅰ（Morgul RuneⅠ）：对兽人的伤害力+4，堕落值增加
魔族符文Ⅱ（Morgul RuneⅡ）：30%的几率让敌人逃走，堕落值增加
魔族符文Ⅲ（Morgul RuneⅢ）：全属性能力+5，堕落值增加

◆关于人物的特技◆



本游戏中每名角色都拥有两种特技，分别为"主动"和"被动"。主动特技需要在游戏中按A键来使用，并且消耗一定的精神值。而被动特技一旦学会就会一直具备这项技能。绝大部分的特技都可以升到最高得特技等级5级。学习特技需要消耗技能点，人物每升一级就会得到一点技能点的奖励，同能力点一样，技能点也是可以在Shrine买到的，当然价格还是高得离谱……限制学习技能的条件还有人物的等级，有些高级的特技必须到后期等级达到一定高度后才能学到。每个人都有一项终极的被动特技（需要到20级才能学到）和一项共通的主动特技--使用药草。另外在实时的游戏中频繁地切换特技是一件很让人心烦的事，玩家可以在特技栏中选定自己暂时不想用的特技按SELECT键把它屏蔽掉。

下面列出人物的主动和被动的特技表，还请大家具体参考



阿拉贡（Aragorn）

主动特技	Sweep	攻击周围的所有敌人，每升一级伤害力+1，最低等级2，消耗精神值45
	King's Command	使周围的敌人眩晕，最低等级眩晕时间为3秒，每升一级增加0.5秒，最低等级2，消耗精神值65
	Sword Throw	投掷手中的武器，最低等级时伤害力为10，每升一级伤害力+2，3级以后具备跟踪功能，最低等级2，消耗精神值40
	Numenorean Will	短时间的提升攻击力和防御力，每升一级防御+1，伤害力+3，最低等级可延持时间为5秒，每升一级增加5秒，最低等级5，消耗精神值80
	Call of the Dead	召唤死灵协助作战，每升一级增加一位，最低等级12，消耗精神值155
被动特技	Blademaster	每升一级伤害力+1，最低等级2
	Herb lore	每升一级药草回复就会使体力值多+10，最低等级2
	Hardy	每升一级体力值上限+15，最低等级4
	Iron Will	重伤时恢复体力值，每升一级回复效果+10%，最低等级8
	Fighter's Resolve	重伤时增加伤害力，体力值低于25%时每升一级伤害力+3，最低等级8
	Arrow Parry	可以挡住敌人射来的弓箭，每升一级成功率+6%，最低等级15
	Rage of the North	10%的一击必杀几率，并且双倍经验，最低等级20



甘道夫（Gandalf）

主动特技	Sword of Power:	每升一级剑的伤害力+3/持续时间+8秒，最低等级2，消耗精神值50
	Lightstrike:	光束攻击，每升一级伤害力+10，特技等级到5级时可以变为飞溅效果，最低等级2，消耗精神值60
	Shield:	盾防御，相当于30点的体力值，每升一级护盾体力值+20，最低等级2，消耗精神值80
	Blinding Aura:	攻击周围敌人，最低等级时伤害力为10，每升一级伤害力+2，对敌人还有失明效果，最低等级可以持续3秒，每升一级持续时间+2秒，最低等级5，消耗精神值75
	Summon Gwaihir:	召唤鹰攻击，最低等级时可以攻击3次，每升一级攻击次数+1，并且伤害力+6，最低等级12，消耗精神值150
被动特技	Blademaster	每升一级伤害力+1，最低等级2
	Keen Eyes	增加可以获得道具或金钱的几率，每升一级几率+5%，最低等级2
	Herb lore	每升一级药草回复就会使体力值多+10，最低等级2
	Luck	每升一级幸运+1，最低等级2
	Spirit of Middle-earth	每升一级精神力回复速度+20%。最低等级6
	Wise	获得的经验值增多，每升一级+3%，最低等级15
	Last stand	死亡后有一定几率复活，体力值恢复到50%，每升一级几率+8%，最低等级15
	Wisdom of the Ages	所有魔法攻击伤害力+2，最低等级15
	Servant of the Secret Fire	所有魔法效果增加一级，最低等级20



埃尔文（Eowyn）

主动特技	Double Strike	可以进行两次攻击，每升一级伤害力+2，最低等级2，消耗精神值30
	Shieldmaiden of Rohan	有一定的几率挡开敌人的攻击，最低等级时几率为15%，持续时间为10秒，每升一级几率+3%/持续时间+2秒，最低等级2，消耗精神值60
	Rohan Sprint	短时间移动速度加快，最低等级时速度提升50%，持续时间为10秒，每升一级速度+10%/防御+1，最低等级5，消耗精神值65
	Shield Bash	利用盾牌打晕敌人，最低等级时伤害力为12，敌人昏迷时间为1秒，每升一级伤害力+1/昏迷时间+1秒，最低等级2，消耗精神值50
	Forth Eorlingas	敌人有30%的几率逃跑，对于逃跑的敌人可以给予二倍伤害，每升一级逃跑几率+10%，最低等级12，消耗精神值85

本期《恐怖惊魂夜》占用了太多的版面，而且介绍那么完美，胆小的玩家说不定会吓出心脏病哦！（张丰；15；男；830002 新疆乌鲁木齐市第十三中学初三7班）雪人：不是吧？木头可是要将恐怖进行到底的哦！做好心里准备啊！



埃尔文（Eowyn）

被动特技	Nimble	增加回避率，每升一级几率+4%，最低等级2
	Herb lore	每升一级药草回复就会使体力值多+10，最低等级2
	Keen Eyes	增加可以获得道具或金钱的几率，每升一级几率+5%，最低等级2
	Fighter's Resolve	重伤时增加伤害力，体力值低于25%时每升一级伤害力+3，最低等级8
	Shield Offense	盾牌防御，每升一级伤害力+1/盾防御几率+3%，最低等级8
	Fleet of Foot	增加移动速度，每升一级移动速度+5%，最低等级8
	Wraithslayer	每升一级对戒灵和索隆的部队伤害力+4，最低等级10
	Wise	获得的经验值增多，每升一级+3%，最低等级15
	Defender's Fury	有10%的几率变成无敌状态，持续时间为3秒种，最低等级20



吉姆利（Gimli）

主动特技	Axe Throw	投掷斧头攻击，最低等级伤害力为12，每升一级伤害力+2，特级等级3级以后斧头会自动跟踪，最低等级2，消耗精神值50
	Whirling Attack	旋转斧头攻击周围敌人，每升一级伤害力+2，最低等级2，消耗精神值75
	Dwarven Rage	一定时间内所有攻击都是会心一击，最低等级时持续时间为3秒，每升一级持续时间+2秒，最低等级2，消耗精神值65
	Stoicism	一定时间内减少受到的伤害，最低等级时可减少15%的伤害并且持续3秒种，每升一级所受伤害-10%/持续时间+2秒，最低等级5，消耗精神值85
	Earth Shatter	攻击并震晕周围的敌人，每升一级攻击范围+10%，最低等级12，消耗精神值120
被动特技	Death Strike	每升一级会心一击几率+3%，最低等级2
	Axe master	每升一级伤害力+1，最低等级2
	Keen Eyes	增加可以获得道具或金钱的几率，每升一级几率+5%，最低等级2
	Hardy	每升一级体力值的上限+15，最低等级4
	Orslayer	每升一级对兽人的伤害力+1，最低等级8
	Dwarf Sense	每升一级找到珍贵道具的几率+10%，最低等级8
	Berserker	杀死敌人后可以增加体力值和精神值，每升一级多+4点，最低等级15
	Battle Scarred	每升一级防御+1，最低等级15
	Gloin's Double Axes	同时投掷2把斧头，并且是跟踪攻击，最低等级20



弗罗多（Frodo）

主动特技	Knife Toss	投掷匕首攻击,最低等级时伤害力为8,每升一级伤害力+1,最低等级2,消耗精神值25
	Snare	设置陷阱，最低等级时伤害力为5，每升一级伤害力+3，并且可以多设置一个，最低等级2，消耗精神值35
	Galadriel's Cloak	利用斗篷隐藏自己，最低等级时持续时间为2秒，每升一级持续时间+2秒，最低等级2，消耗精神值40
	The One Ring	戴上魔戒会进入无敌状态，最低等级时持续时间为5秒，每升一级持续时间+2秒，最低等级3，消耗精神值75
	Ring's Persuasion	有10%的几率将敌人转化成己方，最低等级时持续时间为10秒，每升一级持续时间+5秒，最低等级12，消耗精神值150
被动特技	Fearless	每升一级防御+1，抗恐惧+5%，最低等级2
	Nimble	每升一级回避率+4%，最低等级2
	Luck	每升一级所有属性能力+1，最低等级2
	Hardy	每升一级体力值的上限+15，最低等级4
	Woodsman	每升一级对蜘蛛、狼、象的伤害力+2，最低等级5
	Iron Will	重伤时恢复体力值，每升一级回复效果+10%，最低等级8
	Wise	获得的经验值增多，每升一级+3%，最低等级15
	Battle Scarred	每升一级防御+1，最低等级15
	The Precious	受伤之后，有10%的几率会暴怒，持续时间为10秒种，可以给敌人造成3倍伤害，最低等级20

莱格拉斯 （Legolas）

主动特技	White Knives	利用背包中第一个物品栏中的匕首或是短剑进行攻击，每升一级伤害力+1，最低等级2，消耗精神值25
	Spread Fire	同时射出多支箭攻击敌人，每升一级箭数+1，最低等级4，消耗精神值90
	Friend of Mirkwood	召唤一只鹰击昏敌人，每升一级鹰的数量+1/伤害力+3，最低等级2，消耗精神值80
	Foraging	在敌人的尸体上寻找药草对自己进行回复，每升一级体力值+15/精神值+10，最低等级4，消耗精神值95
	Silent Stride	一段时间内不会被敌人发现，最低等级时持续时间为2.5秒，每升一级持续时间+0.5秒，最低等级12，消耗精神值60
被动特技	Accuracy	每升一级命中率+1/会心一击伤害力+3，最低等级2
	Herb lore	每升一级药草回复就会使体力值多+10，最低等级2
	Rangemaster	每升一级弓箭攻击力+1，最低等级2
	Woodsman	每升一级对蜘蛛、狼、象的伤害力+2，最低等级5
	Orslayer	每升一级对兽人的伤害力+1，最低等级8
	Fleet of Foot	增加移动速度，每升一级移动速度+5%，最低等级8
	Arrow Parry	可以挡住敌人射来的弓箭，每升一级成功率+6%，最低等级15
	Galadriel's Blessing	每升一级弓箭发射速度+10%/会心一击率+3%，最低等级15
	Archer of Mirkwood	可以多发射一支箭，最低等级20

◆关于游戏中可以收集到的艺术品◆

一共为8件，必须完成全部6个人物的关卡才有可能收集全，需要注意的是艺术品不一定在一周目就会出现，按照下面的方法如果找不到，可以尝试在二周目时寻找。另外集齐全部的8件艺术品后就可以打开最后一张奖励地图。

Simbelmyne：埃尔文关卡中前几个场景，小孩让你保护村庄，消灭几批敌人以后得到。

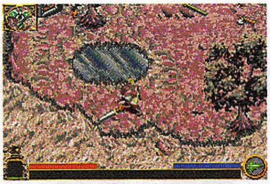
Galadriel's Lock：阿拉贡3人组，甘道夫等人的共通关。该场景有一个可以进去的瀑布。到右下角树林里有一群蝴蝶围着一棵树，赶走蝴蝶。到右上角又会发现这群蝴蝶，同时可以得到。

Feather of Gwaihir：甘道夫，点燃一个烽火台以后，地图左下角会看见一只鸟掉下这个羽毛。

There and Back Again：阿拉贡等3人的共通关。某场景中（就是地图右边有一大片水，可以下去的那关），上方的林子里有个女子会要你把他的弟兄带到她身边。到地图右边找到他兄弟，带到她身边后向下走。左下角树下出现另一个女子，打倒她身边的敌人，她就会帮你开启地图左边房子的门，穿过房子到右边的区域打碎某个木桶可以得到。

Saruman's Palantir：甘道夫和萨鲁曼决斗时的场景，在左上角的箱子中取得。

Witch King's Crown：埃尔文最后一关。打倒戒灵后，在她叔叔的尸体上发现。



Deagol's Skull：弗罗多，到达火山之间有一个场景画面会提示山顶上有个拿旗子的敌人，打倒他以后到右下角，在咕噜姆身后的箱子里可以得到。注意梯子上的木桶不要打，打碎就上不去了。

Shelob's Stinger：弗罗多某场景中，山姆接替弗罗多打倒巨蜘蛛后，在左下角得到。

关于游戏中的特殊物品

游戏过程中有时会拣到一些红色道具，要求最低等级一律为1。但是却又无法装备。其实这些道具只要存放在背包中就会对人物的属性或能力有影响，下面列出了所有特殊物品以及它们的作用：

对熊人增加50%的抵抗能力	全部主要能力+4，堕落值增加
经验值+10% 勇气+3	全部主要能力+4，堕落值增加
健康增加25%（仅限弗罗多和山姆）	准确-5
弓箭攻击+10（仅限莱格拉斯）	力量，防御+5
魔法攻击+10（仅限甘道夫）	近身防御+5，健康+5
勇气+20（仅限阿拉贡）	勇气+1
对熊人增加50%的抗恐惧（仅限 弗罗多和山姆）	盾防御率+10%
	药草恢复+25
	伤害力+9

希望多出一个新栏目叫“机战之家”，全国掌机的机战爱好者一定会全员参与的，会很火爆的。（苗鑫；16；男；221143；江苏省徐州市金山桥教育集团高一1班；兴趣：上网、玩游戏、喝歌）



真·女神转生
恶魔混血儿
冰之书&炎之书



GBA	厂商：ATLUS		发售日：2003.9.12
	类型：RPG	价格：4800日元	其他:对应通讯线

——文/贵阳 黄巍

道具一览

■ 回复道具

名 称	效 果
きずぐすり	己方1人HP回复
ちいさなマセキ	己方1人HP少量回复
マセキのカケラ	己方1人HP大量回复
ほうぎょく	己方全员HP全回复
チャクラドリンク	己方1人MP少量回复
チャクラシェイク	己方1人MP回复
チャクラパフェ	己方1人MP大量回复
マカイバ　ガ	己方1人HP&MP少量回复
ちがえしのたま	复活己方1人
はんごんこう	复活己方1人并且HP全回复
ソ　マ	全员所有数值全回复

■ 攻击（こうげき）道具

名称	属性	效果
さばきのマガタマ	光	敌方1人中等伤害
テンシのワッカ	光	敌方2人高等伤害
うらみのマガタマ	咒	敌方1人中等伤害
ワラにんぎょう	咒	敌方2人高等伤害
ごうかのマガタマ	炎	敌方1人高等伤害
ジャリュウのキバ	炎	敌方2人高等伤害
こおりのマガタマ	冰	敌方1人高等伤害并有一定几率被附加こおら效果
ユキのカンザシ	冰	敌方2人中等伤害并有一定几率被附加こおら效果
カゼのマガタマ	风	敌方1人高等伤害
フウジンのふくろ	风	敌方2人中等伤害
デンキのマガタマ	雷	敌方1人高等伤害并有一定几率被附加感电き效果
キリンのツノ	雷	敌方2人中等伤害并有一定几率被附加感电き效果
ガイアのマガタマ	地	敌方1人高等伤害
ナマズのヒゲ	地	敌方2人中等伤害
みずのマガタマ	水	敌方1人高等伤害
あめのみずさし	水	敌方2人中等伤害

■ 辅助（ほじょ）道具
（注意战斗中使用能力提升类道具只是暂时效果）

名 称	使用地	效 果
アタックカプセル	战斗时	己方1人攻击力上升
ガードカプセル	战斗时	己方1人卡片能力上升
マジックカプセル	战斗时	己方1人魔法能力上升
スピードカプセル	战斗时	己方1人速度上升
Mガードカプセル	战斗时	己方1人M卡片能力上升
スモークボム	战斗时	逃跑成功率100%
アタックのおこう	地图上	己方1人攻击能力值+1
ガードのおこう	地图上	己方1人卡片能力值+1
マジックのおこう	地图上	己方1人魔法能力值+1
スピードのおこう	地图上	己方1人速度能力值+1
Mガードのおこう	地图上	己方1人M卡片能力值+1
ラックのおこう	地图上	己方1人ラック能力值+1

■ 其他（そのた）道具

名称	效果
まよけのオフダ	遇敌率下降
まよせのオフダ	遇敌率上升
マグネタイト	？？？？
テンシのつばさ	特殊用途
ダイヤモンド	？？？？
宝くじ	特殊用途

■ 技能（マソウ）道具

名称	效果
レーヴァテイン	バーニングレイ技能习得
发火装置	イグニスボム技能习得
地狱の石版	メガインフェルノ技能习得
ボムクロー	ばくねつのツメ技能习得
不思议な液人	にじのあわ技能习得
银の水	ぎんのキリ技能习得
血の衣	ブラッドレイン技能习得
冰のつばさ	ひょうてんげき技能习得
冰の石版	アイスプリズン技能习得
冰の刃	アイスブレイド技能习得
大きなつばさ	ビッグウィング技能习得
风の衣	かぜのまい技能习得

台风の目	ふうじんげき技能习得	くさなぎの剑	りゅうごろし技能习得
雷のヤリ	かぶとわり技能习得	エクスカリバー	セントバニッシュ技能习得
アクマのかなづち	ビリビリスパーク技能习得	グングニル	オメガゲイン技能习得
ミョルニル	トールハンマー技能习得	だ天使の指轮	フォールダウン技能习得
大地のヤリ	ガイアバスター技能习得	はじゃの剑	じょれい技能习得
爆发の砂	はがんだん技能习得	银の十字架	エクソシズム技能习得
魔界の砂	すなあらし技能习得	ムラサメブレード	ダークゲート技能习得
地母神の指轮	ロックフォール技能习得	学者の目玉	ウィークポイント技能习得
アクマのつばさ	かげきなメロディ技能习得	星の砂	スターダスト技能习得
ブラストスピア	バズブラスト技能习得	暗のバリア	やみのかべ技能习得
ノイズマシン	クラッシュノイズ技能习得	ウィザードリング	まほうのもん技能习得
破坏の石版	クロスノヴァ技能习得	ダミー	みがねり技能习得
重い水	グラビティマイン技能习得	あやしいハコ	ビックリボックス技能习得
圣なるコクイン	ホーリーショット技能习得	あやしいひとみ	かげぬい技能习得
神のしるし	ゴッドハンド技能习得	黑い粉	マイトパウダー技能习得
天使のハンマー	ひかりのさばき技能习得	星神のつばさ	ほしのかぜ技能习得
冥界の砂	めいかいのといき技能习得	炎の衣	バーンウォール技能习得
アクマの假面	テトラプリズン技能习得	海王のローブ	アクアウォール技能习得
混沌の瞳	デルタフォース技能习得	吹雪のリング	アイスウォール技能习得
黑い石版	はかいのてんびん技能习得	石の假面	ストーンウォール技能习得
毒の爪	どくひっかき技能习得	雷神の指轮	サンダーウォール技能习得
マヒの爪	マヒひっかき技能习得	地震のハンマー	グランドブレイク技能习得
あしゅらの假面	あしゅられんげき技能习得	风神のつばさ	ストームウォール技能习得
こてつ	とらがり技能习得	神のカゴ	ライトウォール技能习得
鬼の爪	おにばらい技能习得	冥界の水	ダークウォール技能习得

冰之书&炎之书猜谜答案

在セントラルランド（中心大陆）恶魔中心的猜谜完全解答：

■ 第一套问题

问题序号	答案
1	3.ロンギヌス
2	1.ゼーバー
3	2.サウナ
4	4.ベス
5	3.夜の女神
6	2.ほっかいどう
7	1.グランガチ
8	3.アマテラス
9	2.すいこ
10	3.オンコット
在冰之书中所得奖品：LV7 おんもらき；在炎之书中所得奖品：LV6 のずち。	

■ 第三套问题

问题序号	答案
1	2.ルーグ
2	2.变身すること
3	3.モミの木
4	2.スクーグスロー
5	3.バビルザク
6	1.オラウータン
7	2.矿山の中
8	1.スクルド
9	3.キョヒメ
10	1.カマイタチ
在冰之书中所得奖品：LV28 アエロファンテ；在炎之书中所得奖品：LV28 アエロファンテ。	

看来以后大街上瘦骨嶙峋的人，都是GAME爱好者。因为饿饭攒钱呀！（王智钢；18；男；671500；云南大理鹤庆县三中高56班；兴趣：游戏）

第二套问题

问题序号	答案
1	1.アングルボダ
2	1.カエル
3	2.ダーイン
4	3.オーディン
5	1.キツネ
6	3.ハチミツ
7	2.スコール
8	1.アンヴァル
9	2.エキドナ
10	1.赤いルビー
在冰之书中所得奖品：LV23 セルキー；在炎之书中所得奖品：LV24 アグニ。	





第四套问题

问题序号	答案
1	2.おんもらき
2	2.白い色
3	2.ヴィシュヌ
4	3.サゴジュヌ
5	2.イカ
6	1.アエロー
7	1.魔法のたて
8	2.かまど
9	3.ネコ
10	3.スレイプニル
在冰之书中所得奖品：LV31 ダーイン；在炎之书中所得奖品：LV31 ダーイン。	

第五套问题

问题序号	答案
1	2.せいどうのカラダ
2	2.まばり
3	1.ボレヴィーク
4	3.歌をうたう
5	1.黒い石
6	2.ピンクのゾウ
7	1.ゴビサバク
8	2.むげん
9	1.おしろいのこな
10	3.トラのシッポ
在冰之书中所得奖品：LV38 タケミカヅチ；在炎之书中所得奖品：LV38 アングルボダ。	

化石合体

冰之书 化石合体表：（类型是按照店主的提示来进行分类的，"理想的な"表示理想的组合，"すばらしい"表示很好的组合，"良い方"表示好的组合）

类型	化石1	化石2	化石3	结果
理想的组合	重い化石	とがった化石	镜の化石	Lv42 クロト（光）
理想的组合	细い化石	脉打つ化石	するどい化石	Lv43 アトロポス（火）
理想的组合	重い化石	脉打つ化石	大きな化石	Lv44 ラケシス（暗）
理想的组合	镜の化石	脉打つ化石	するどい化石	Lv56 ジークフリート（光）
很好的组合	重い化石	细い化石	大きな化石	Lv38 アモンゾンビ（暗）
	アクマの化石	大きな化石	するどい化石	
很好的组合	镜の化石	大きな化石	かるい化石	Lv40 トナティウゾンビ（火）
	とがった化石	かるい化石	大きな化石	
	镜の化石	脉打つ化石	アクマの化石	
很好的组合	とがった化石	镜の化石	するどい化石	Lv41 ガネーシャゾンビ（地）
	大きな化石	镜の化石	重い化石	
很好的组合	大きな化石	おそろしい化石	细い化石	Lv45 ギリメカラゾンビ（火）
	とがった化石	大きな化石	するどい化石	
很好的组合	大きな化石	とがった化石	重い化石	Lv48 クラーケンゾンビ（水）
很好的组合	おそろしい化石	するどい化石	重い化石	Lv50 アゼルゾンビ（暗）
很好的组合	重い化石	おそろしい化石	とがった化石	Lv52 エキドナゾンビ（地）
	大きな化石	かるい化石	细い化石	

我赞成把黄金太阳1、2代的故事写成小说，如果可能的话，我会第一个捧场。（曾韬；12；男；512031；广东省韶关市新宇建机公司宿舍34栋303室；兴趣：玩电脑、玩掌机、看电视）

好的组合	アクマの化石	镜の化石	おそろしい化石	Lv20 ネメアゾンビ（火）
好的组合	かるい化石	细い化石	アクマの化石	Lv26 アルゴスゾンビ（风）
	镜の化石	とがった化石	细い化石	
	脉打つ化石	かるい化石	おそろしい化石	
好的组合	镜の化石	重い化石	细い化石	Lv29 セイリュウゾンビ（冰）
	アクマの化石	镜の化石	とがった化石	
	重い化石	脉打つ化石	アクマの化石	
好的组合	アクマの化石	するどい化石	脉打つ化石	Lv31 ゲンブゾンビ（水）
	重い化石	大きな化石	するどい化石	
好的组合	かるい化石	おそろしい化石	アクマの化石	Lv32 アスタロトゾンビ（暗）
	脉打つ化石	かるい化石	するどい化石	
好的组合	镜の化石	细い化石	アクマの化石	Lv34 フラウロスゾンビ（雷）

炎之书 化石合体表

类型	化石1	化石2	化石3	结果
理想的组合	うすい化石	血の化石	拳の化石	Lv42 クロト（光）
理想的组合	ツバサの化石	恐龙の化石	ライオンの化石	Lv43 アトロポス（火）
理想的组合	恐龙の化石	ライオンの化石	うずまく化石	Lv44 ラケシス（暗）
理想的组合	怪物の化石	恐龙の化石	邪眼の化石	Lv56 ルーグ（光）
很好的组合	怪物の化石	ツバサの化石	うすい化石	Lv38 ラミアゾンビ（冰）
	生きている化石	拳の化石	うずまく化石	
很好的组合	ライオンの化石	生きている化石	うすい化石	Lv41 ベヒモスゾンビ（暗）
	血の化石	怪物の化石	ツバサの化石	
很好的组合	うすい化石	血の化石	うずまく化石	Lv43 アルラウネゾンビ
	恐龙の化石	邪眼の化石	うずまく化石	
很好的组合	ツバサの化石	うずまく化石	生きている化石	Lv45 パズズゾンビ（风）
	恐龙の化石	拳の化石	血の化石	
很好的组合	怪物の化石	生きている化石	ツバサの化石	Lv48 ダゴンゾンビ（水）
	ライオンの化石	邪眼の化石	生きている化石	
很好的组合	血の化石	生きている化石	拳の化石	Lv50 スルトゾンビ（暗）
	ライオンの化石	血の化石	邪眼の化石	
很好的组合	うすい化石	邪眼の化石	ライオンの化石	Lv52 エキドナゾンビ
	恐龙の化石	血の化石	うすい化石	
好的组合	ツバサの化石	怪物の化石	ライオンの化石	Lv20 フンババゾンビ（地）
	恐龙の化石	うずまく化石	怪物の化石	
	邪眼の化石	怪物の化石	血の化石	
好的组合	うずまく化石	拳の化石	うすい化石	Lv23 バビルザクゾンビ
	怪物の化石	うすい化石	恐龙の化石	
	血の化石	邪眼の化石	ツバサの化石	
好的组合	恐龙の化石	血の化石	邪眼の化石	Lv26 ヌエゾンビ（雷）
	ライオンの化石	血の化石	うずまく化石	
	邪眼の化石	うすい化石	怪物の化石	
好的组合	ライオンの化石	恐龙の化石	ツバサの化石	Lv29 スザクゾンビ（火）
	ツバサの化石	血の化石	うすい化石	
	拳の化石	ライオンの化石	うすい化石	
好的组合	生きている化石	ライオンの化石	うすい化石	Lv31 ビャッコゾンビ（雷）
	拳の化石	ツバサの化石	恐龙の化石	
	うずまく化石	うすい化石	拳の化石	
好的组合	邪眼の化石	恐龙の化石	うずまく化石	Lv32 バルバトスゾンビ（风）
	生きている化石	邪眼の化石	うずまく化石	
	生きている化石	うずまく化石	うすい化石	

因工作的关系常到外地出差，当然背包中GBA和《掌机迷》是必不可少的，它们为我消除旅途的寂寞。（苟林；21；男；400060；四川省重庆市南坪西路35号4楼；兴趣：玩游戏、听音乐）

Marvelous Interactive Inc.





欢迎来到只属于女孩的牧场天地

牧场物语（女孩版）

文/月桂叶、洪圣奇

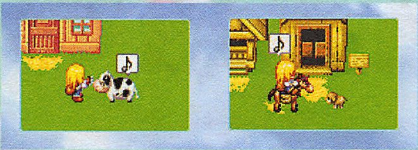
GBA	厂商：Marvelous Interactive INC	发售日：2003.12.13
类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

故事简介

“我回来了！”从黑暗中传来一个女孩的声音……（但是室内无人应答）。家里没有同住的，没回应是理所当然的。女孩在暗暗思索：唉，每天都是这样的开始，这样的结束……早早起来上班去，做的是一成不变的工作，下班了，去喝上一两杯，然后回家去，连每天回家搭的电车都是同一辆——这算什么嘛，真是一点意思都没有。但这种生活真是轻而易举么？明早还得上班，还是看完报纸早点睡觉好了。（翻报纸）今天没出事……哦？这份广告是怎么回事？

广告：您也想拥有一个美丽的牧场并享受美好生活吗？欲知详情请与XX不动产公司联系，电话号码：□△□－△×△×

牧场啊（想象中……）就是它了！这个蛮有意思的！快打电话，电话接通了……



“喂，请问是XX先生吗？我想打听一下关于牧场的一点事情……”

过了几天后，主角已经来到了牧场上。一个叫托马斯的先生向主角打了招呼：“这位是因为XX不动产做的那个“美丽牧场”和“愉快牧场生活”广告才来的吗？您是这牧场的新主人？这牧场过去是蛮漂亮的，不过在老牧场主死了后这里就因为缺人手荒掉了……”然后托马斯告诉主角，现在对牧场有兴趣的人不多，为了能卖掉，便撒了个谎，结果年年有人上当。可牧场已成了这样子，那帮家伙看到了之后便感到索然无味，当场就调头走了。



托马斯：“所以么，你是给哄了，哈哈哈哈哈！”

作为主角的你，当然非常愤怒，于是举起锄头……

托马斯：“哎呀…（疼）。明白了，我是不应该笑的。所以，请别敲我！”（这时游戏会给出选项，可选是敲还是不敲，如果选敲，则会问你作何种攻击，你如果想把游戏进行下去的话……）

敲完了之后，托马斯了解到主角是辞了工作把家搬了过来，于是马上笑脸相迎，并自报身份：原来他是这个镇的镇长："作为本镇镇长，我会尽自己的一份力"（接下来又会有选项，选第一项游戏马上开始，但是如果选第二项游戏就结束了，并出现制作小组名单）。

基本操作



日记　记录/读取
移动设定　（走/跑操作交换）
时钟　（有/无）
头像　（对话人的头像有/无）
姓名　（对话人的姓名有/无）

A：确定，对话，拾起物品，投掷物品（手上已经有物品的时候），收获作物
B：取消，使用装备（有装备时），把物品放进背包（手上有物品时）

“100%”准确挖宝大法

在矿场中想得宝特别是飞行石就要挖通往下一层的楼梯，所以挖楼梯是非常重要的，也可以说要得宝就必须挖梯子。

L：呼唤马儿，按住不放可以把附近的人叫住（送礼物时用）
R：快跑
select：呼出状态菜单
start：开启主菜单
L+start：全体地图
L+select：牧场地图
L+B：交换手上装备
A+B：开启背包
L+A：交换手中物品



送东西：游戏中可以送东西给村民的。方法是手中拿你要送的东西，到你要送的人的面前按A就可以了。

此外，大家可能会忽略了吃东西的功能，其实这个游戏里有很多东西可以“吃”，就连在矿山里挖出的（注意是挖，其实也就是黑色草）以及什么花啊草啊蜂蜜啊都可以吃（当然石头是不能吃），方法是——手里拿食物时按L+B。

女孩版新增系统

换装系统

通过电视购物可以买到镜子（初期就能买到了，当然前提是有足够的钱）。女生版里镜子不是像男生版里那样只能用来看，调查镜子就能换衣服——毕竟是MM，爱美之心还是有的。



不过呢，所谓换衣服，其实是换汤不换药，只是改变衣服颜色而已，但总比老是看一种颜色来得新鲜。衣服（颜色）共有6种：蓝（就是本来的衣服）、绯红、绿、朱红、棕色、深红色。注意：经常换换衣服心情也会不一样喔。

养殖系统

田地西边的水塘在MM版里变成了"养殖池"，可以放置平常钓到的鱼，放在里面的鱼跟放在冰箱里的效果一样（好强的鱼，冰多久都不死……）。当你要把里面的鱼拿出来时，



走到水塘边按A，就会出现如图的选项，选择你所想要取出的即可。此外，如果放大鱼，过一段时间后数量还会增加（繁殖？）。

指轮系统

当牧场等级和主人公等级达到一定条件时，信箱里会收到一个指轮。此外结婚后会有另一个指轮出现，星祭夜也可以得到一个，不过它们不是道具，只会记录在家计本，属于收集指标类的东东。



买卖系统

在本作中，出现了一个买卖系统。到海边找那个中国商人（前作只有他卖东西给你，而没有你卖东西给他），就可以卖东西，不仅是平时可以出货的物品，就连平时不能出货的物品（例如料理）都可以卖给他。卖的方法如下：手持欲



卖的物品，走到桌子前，把物品扔到桌子上，就会出现选项。接下来不用我说大家也知道怎样做了吧？

评价系统

在对女主角的评价中增加了"牧场度"这一系列的指标，共有出荷数、钓鱼、动物饲养、料理、房屋增筑、道具升级等10项，作为游戏是否完美结局的参考指标，居然是以"girl（女孩）"为单位衡量，汗。



详 细 攻 略

游戏一开始还是只有可怜的500G(唉，主角原来这么穷啊，还不知是别人给的还是她自己的……)，不过别急着出门，先看看自己的新家（如图），首先看看电视吧。PS:以前没玩过牧场系列的可能不知道电视有什么用吧，那么先介绍一下：

电视分上下左右四个频道，由十字键分别对应：

上：天气预报，每天起床都看看吧，可以在每天睡觉前存次档，起来后看次日的天气情况，不满意的话就读档再睡一觉。

下：关于游戏系统的说明或者游戏小窍门的教学，注意这个节目上下午时是不同的，下午有时会教一些较难发现的东西，看得懂的话不妨看看。

左：一星期里每天节目都不同，有料理节目，电视剧等等。注意星期6（土日）的专题电视购物是很重要的节目，不要忘了看。

右：新闻，说些和节日有关的东西，多数没什么看头。

在屋里右下角的是工具箱，游戏初期只有斧头、镰刀、锤子、锄头、洒水器和万步计(用来计算主角走的步数)，而且全部都是最低等级的，提升等级的方法在下文会详细叙述。主角干农活的工具全部都要从这里取出，另外这里还会存放作物种子等。

电视机旁边的是书橱，可以教你一些基本操作，另外收到的信也可以在这里阅读。墙上挂的是日历，可以查看本月的一些节日，为了避免主角错过事件，建议经常查看。另外还有床和放在床头的日记本，床就不用多说


原来的住宅

了，当主角疲劳时在床前按A，再选“是”就可以休息。当然，当主角起床时已经是第二天了……



日记本主要用于存档，一共可存两个记录。在游戏中住宅可以增筑，同时可以增加新的家具。

好了，把自家住宅环观一遍之后，心里总算有个底了吧，出门看看吧，眼前的就是你的牧场。牧场里杂物多多，农田里的杂草可以用镰刀清除，也可以拔起来再扔掉（用镰刀虽然可以增加经验值，但是因为会消耗体力，所以在初期还是用手拔吧）。树枝可用斧头劈，也可以扔出种植地，不过用斧头劈的话会增加资材（增筑用）。小石头可以把它扔进有水的地方，也可以用锤子敲碎，不过建议不要锤，先把它们集中放在一起，游戏后期用得着。而那些树桩和大石头必须用升过级的工具才能破坏，所以目前是没有办法的。

住宅下面是出货箱，每天把收获物扔进去，到下午5点就会有人来收货，次日付钱。牧场西面的大树上有蜂巢，每天可以采到1个蜂蜜。山上和海边都有不少东西可以采，全卖掉也能赚到将近1000，不过建议到晚上再采，因为在晚上干活的话体力消耗和疲劳度增加都会比白天快，而拣东西是不用体力的。大树南面不远有个水塘，那里就是上文介绍的养鱼的地方，除了可以养鱼以外，还可供洒水器装水用。再往南就是鸡小屋，旁边是水车(用玉米制作鸡饲料)，顾名思义，鸡小屋当然是养鸡的（初期只能养4只，后期增筑后可以养8只）。住宅旁边有自己的信箱，



3、重新启动机器（最好用四键复位）。4、刚才记下的东西就有用了，赶快走到刚才梯子出现的位置，用锄头挖，然后就可以顺利地到下一层了，然后继续保存，用锄头挖……

不时可以收到村人的来信，往右就是狗小屋和牛羊小屋（旁边的牌子可以看饲料数量），初期只可以养8只，后期增筑后可以养16只。中间是资材屋，里面放的就是用斧头劈树枝和树桩得来的资材，用于增筑，同时也可用于做栅栏（围动物，放牧时用），门前的牌子同样可以看数量。最右边的是马屋，游戏发展到一定时村民会给你一匹马，它就养在里面。

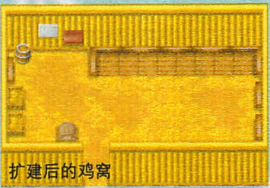
现在对牧场的情况有了大概的了解，就可以去后山和小镇上逛逛了。先去后山吧，后山有个温泉，当主角体力下降、疲劳增加时，可以去那里泡，主要目的当然是回复体力啦。温泉往上有个小湖泊，你可不要小看它哦，当你把东西扔进去时，女神（就是电视看到的那位）就会从那里出现，问你要不要和NGC牧场联机，如果选否，女神会对你扔进去的东西作出评价，当你把杂草、石头、树枝之类的扔进去，她会说很讨厌；如果把花、九色草之类的扔进去，她会说不是讨厌也不是喜欢；如果把收获物扔进去，她会说很喜欢。小湖泊往左是温泉矿石场，在里面可以挖一些矿石，主要用于升级道具，打造加工机和打造首饰，当然有剩余的话可以拿去卖钱。如果不往温泉那边去，直接往左走的话，就会到达树林。树林里有花，可以采来送人，也有一些野果（季节不同而不同），可以出货。值得注意的是树林里有个大湖泊，除了钓鱼外还有个秘密：在春天夜里11点后往里面扔作物，会有河童出现！湖泊中心也有矿石场，不过只能冬天结冰后进去。树林里再往北走就是山崖，那里平时没什么作用，不过倒是个约会的好地方，在特定的日子里可以发生事件。如果从牧场往下出来直



接往右走，就可以到达木工的家，那里有树桩，可以砍来做资材，当然有钱的话可以在木工那里直接购买，不过游戏初期还是自己砍比较好，另外要增筑的话也要找木匠。

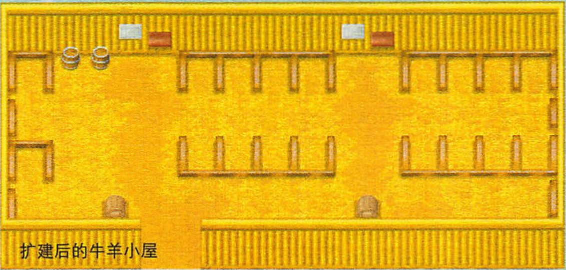
看完了后山，怎么说也该去小镇上走走吧。从牧场往上走就可以到达小镇，镇上从下到上分别是：鸡店、牛羊动物店、锻造屋、广场、葡萄园、旅馆、图书馆、卡莲的家、镇长家、作物屋、医院、教堂、精灵之家（详见地图）。另外从广场往右可以到达海滩。至于这些分别是干什么的，看名字就知道个大概了吧，这里就不一一介绍了。

好了，现在正式开始我们的牧场生活吧。每年前五日看电视时按左可以调到女神的频道(如没有的话就按右一次再按左一次，直至出现为止)，作用是猜数字大小给与奖励，游戏规则很简单，比如她给你个数字5，你如果猜大，数字比5大或等于5，那么算你赢，否则就输；猜小，小于等于5就算赢，否则也是输。以下是奖品：连对回合数每10回奖品变化：10回目：料理的面粉，商店有的卖；20回目：防护霜（上面两个会随机换的）；30回目：香水；40回目：礼物；50回目：黄金资材；60回目：古代鱼化石（价值5000）；70回目：海盗之宝（价值10000）；80回目：料理方法；90回目：料理方法；100回目：证书（用途不明）。用模拟器的玩家可以利用实时存盘，连续猜中60次和70次以上的话，得到的鱼化石和海盗之宝，能卖到超高的价钱（爽吧，S/L大法还是那么无敌……），玩GBA的就不太可能了，不过猜中10回以上15回以下能得到茶叶，也能卖到1000多，在游戏初期来说是一笔


扩建后的鸡窝

不小的收入。这个游戏每天只能玩5次左右，所以还是先存档，猜不到就读档再猜吧。记住喔，这个猜大小游戏只能在新年头5天有机会玩，所以千万不要错过啊，否则就要等下一年了。

由于现在手上的钱有限，所以就先去后山和海边捡一些草药拿来卖钱吧。那些草药都能卖100G左右，强烈建议不要急着去采矿，因为矿石不值钱，况且又浪费体力，尤其是初期主角的体力值不高的情况下，还要跑去恢


扩建后的牛羊小屋

这个方法虽然麻烦些，但是，非常实用很适合挖宝，而且又可以提高记忆力（“忘不了”也不用吃了）。如果顺利半个小时就可以挖20—30层。用不了几个时辰就可挖到底了，千万不要忘记255层有一飞行石。

复，的确是吃力不讨好，还不如卖草药赚得轻松。另外也不建议钓鱼，因为钓鱼太浪费时间了，而且初期的初级钓竿只能钓到小鱼，也不是一个赚钱的好方法。在后山可以见到地上有竹笋，也可以拿去卖钱。另外还可以见到一些花，那些是不能卖钱的，不过可以拿来送人，可以增加村民的好感度。

有了一定的资金以后，就可以到作物屋去买种子了，出售的种子会因季节不同而不同。我们可以把作物分为3类：1、只能收获一次的，收获后作物会消失；2、能够多次收获，两次收获间隔一定天数；3、牧草，能够多次收获。现在由于资金有限，先买些能够多次收获的吧(例如青瓜)。在田地里先用锄头把土地翻松，初期建议翻松成"凹"形或者直线形，以便浇水（初级洒水器每次只能浇一格）。在松地的过程中可以挖到钱、地鼠(没用)、甚至是力之果实，所以这个工作应提早进行。松地过后就开始播种，一袋种子的播种范围是以你为中心的3×3格，播种之后别忘了用洒水器浇水，不然作物是不会长出来的（下雨天就不用了）。当然，如果你和精灵好感度达到3个心的话，这个工作可以交给他们来做。到达一定天数后，作物就会成熟，这时候就可以收获，把收获物直接扔进出货箱，下午5点就会有人来收。

在耕作的过程中，道具会随着使用次数而增加经验值，当之累积到一定程度时，就可以拿去锻造屋进行升级（前提是有相应的矿石和足够的钱）。道具升级后作用范围会更广（按B蓄力），不过对于镰刀，切记小心使用，因为可能把农作物也一起"毁了"。

当手上有足够的资金时，就要购入牧草。和其它作物不同，牧草不需要浇水，所以不需要为之留空位，当牧草长成后，需要用镰刀收割，收割后的牧草直接作为牛、羊的饲料。另外，种有牧草的地方可以作为放牧地，用资材把那块地围起来，否则动物会到处跑的，不过资材在雨雪天会有部分毁坏，之后只能用锤子把它砸了。还记得开始时收集好的小石头吧，这里就是它的用武之地，用它来代替资材，雨雪天就不会毁坏。另外在夏天种植的玉米，不要拿来全部出货，留一部分来加工成鸡饲料。游戏进行到这里，应该是夏天了吧。

有了饲料后，可以购入动物。在动物屋未扩建以前，鸡一共可以养4只，牛羊共8只，当有足够的钱和资材时，可以扩建。扩建后鸡可以养8只，而牛羊一共可以养16只（如图）。建议先购入一只鸡，有充足的资金后就购入牛，最后是羊。鸡一只足矣，因为生下来的鸡蛋可以孵小鸡，小鸡长大后又生蛋，蛋又孵鸡……牛（大牛）的话每天可以产牛奶，产量根据亲密度(增加亲密度的方法详见下文）决定。而羊就比较麻烦，一周才长一次毛，也就是说一周才能剪一次，产量也是根据亲密度决定，即使羊毛比牛奶出货价高，但算起来还是不如养牛划算，所以建议最后才购入羊。动物可以放牧，但要注意不能在雨雪天放牧，且夜里要把它们赶回小屋。

游戏进行到这里应该秋天也快要来临了。秋天是四季中赚钱的最好时机，因为有了春、夏两季的经验，加上有精灵的帮忙，牧场的基业应该已经稳定下来了。所以秋天是纯粹赚钱，并且准备过冬的季节。如果你是金钱狂，那么强烈建议种地瓜，因为它价格合理，可以多次收获，收获间隔天数少（只有2天），再加上出货价格较高，应是个不错的选择。除了种植作物外，其它工作可以自行安排，记得各种产物留一些作为做料理的材料。

冬天是一个不能种植作物的季节，到处都是一片白茫茫的景象，冰雪覆盖着整个大地。在冬天，你主要的工作是照顾动物，其次可以到矿石场挖矿石、钓鱼等。需要注意的是，冬天可以到湖心矿石场，在那里可以挖到在泉边矿石场挖不到的矿石，主要用于卖钱，另外运气好的话还可以在特定的层里挖到河童之玉和女神之玉（各有9个，几率小）。

一年就这样过去了，说明一下，在日常的牧场工作之余，别忘了参加村里的各种活动，既可以增加村民的好感度，也提高自己的知名度，所以要注意经常查看日历，以免错过重要节日(见后表)。第二年开始的牧场生活和第一年大致相同，只不过不用再为钱而奔波……另外，记得追求你心仪的GG，他们都有各自的女友，如果迟迟不行动的话，那么他们就会发展其各自的爱情了(有时也可以目睹他们的爱情事件)，这样的话主角就……所以要看准一个，天天送礼物给他！


增筑两次后的住宅

再补充一点，也是我强力推荐的不用会后悔的方法——双记录法，也就是每挖十层就在两存档中各保存一下。既可确保误操作导致记录丢失，又可以避免矿场中没梯子的情形（有一定几率）。总之，一定要用就对了，不会骗你的。

基本常识



主角的体力与疲劳

在主角使用工具时会消耗体力、增加疲劳度，当体力消耗到一定程度时会出现擦汗等动作，而疲劳度高的话脸色会变青，再继续干活的话就会昏倒然后被送进医院，这样当天的工作就会被迫停止了……主角初始体力值是75，这个会随着游戏的发展和所食力量之实的数量而增加。要注意的是，睡觉时主角的疲劳度会影响第二天的起床时间，疲劳度越高起得就越晚（不像前作的男主角不管多累只要睡十分钟就精神饱满）。而被送进医院的话就要到次日中午才会起床，所以在做工时要注意体力和疲劳，至于恢复体力和消除疲劳的方法，有以下几种：

●**泡温泉：**每泡1分钟(游戏时间)恢复1体力,疲劳也是每分钟减1。

●**吃东西：**一般的蔬菜啊鸡蛋啊什么的都能吃（刚从土里拔出的萝卜也一口吞下去....狂汗），能恢复少量体力，有的可以减少一点疲劳。做成料理再吃就恢复得相对多一点。而有的东西吃下去会有反效果，例如毒蘑菇和红色草。在宿屋买东西吃能恢复体力较多，不过那些东西都是要几百G，不适合游戏初期。宿屋还有个0G（免费）的水，可以恢复一点点体力喔！如果现实时间充足的话，不妨去灌上一大堆水吧！

●**吃药：**在医院的护士MM那里可以买到药，效果大，但价钱更贵……

●**洗澡：**在游戏后期，可以在住宅里增筑浴室，到里面洗澡也是恢复体力的办法。所以在游戏初期来说，泡温泉是比较省钱又省事的办法。有关体力和疲劳，在经验心得里有附带说明。

●**睡觉：**本作与男生版不同，睡觉变成大量恢复体力而不是全恢复了（疲劳度依然是直接减到0），干到很累后去睡的话，第2天很快就会累的。

马匹

在春之月时，尤迪尔牧场的慕奇(ムギ)会送主角一匹小马，玩家必须到锻冶屋购买刷子(ブラシ)，然后每天帮马儿刷毛，以增加马儿的好感度，不然隔年马儿的好感度太低的话，慕奇(ムギ)会把马儿要回去喔(刷子也适用于羊和牛)！马儿来到牧场一年后就会长大，如果马儿的好感度够，当慕奇要把马儿要回去时，马儿会因为不想离开主角而留下，之后玩家就可乘坐马儿了，但范围只局限于牧场内，而且马儿也可当出货箱用！

钓鱼竿

早上7点到10点之间到海滨找码头边的老头谈话即可获得钓竿，需注意的是身上的道具不可装满，不然会得不到钓竿（重要）。

背包

玩家一定会觉得自己身上的背包只能放2个道具太少了吧！不用担心，只要你存够3000元，到杂货店即可购买新的背包(リュック)，容量是原来的2倍，也就是说背包中可放4个道具。再过一阵子后杂货店会再进新的背包，价格是5000元，容量是可放8个道具，这也是最大的背包了。

道具

镰刀、斧头、锄头、锤子、洒水器和钓鱼竿都有熟练度，随着使用回数增加，熟练度100时可持铜矿和欲提升等级的道具到锻冶屋提升等级！熟练度200时可提升至银制品，300时为金制品，400为可提升至秘银制品。提升等级后道具的使用方法为：按着B键不放，待主角动作改变后再放开即可，最高有5个动作变化，按得越久威力越强。

收获动物产物

除了鸡蛋可以直接用手捡起外，牛羊的产物收获需要特殊的道具。挤牛奶前先到锻冶屋买"挤牛乳器(乳しぼり器)"，之后对成牛使用即可。羊毛也是先到锻冶屋买"剪刀(毛刈りばさみ)"，再对羊使用。

电视购物

每逢星期六(土曜日)时打开电视再按左键，进入电视购物频道(テレビショッピング)。看完后就可得知新厨具的情报了，接下来到达特的店(ダットの店)，在柜台边有一台电话，付10元的电话使用费即可订购，打完电话后2～3天货物就会送到，主要是买齐全部的家具和一个力之木果实，当买了最后的一个力之木果实后，电视购物就会停播。

关于料理

做料理首先必须要有厨房，厨房只要自宅的等级提升后即可拥有，再来就是厨具了，厨具必须通过电视购物购买，每一个星期有一种厨具，共有8种。做料理的各种材料需要通过种植、饲养、购买、采集、挖掘和节日赠送等方式得到，具体见后表。

结婚

要男孩答应求婚有以下条件：(1)玩家的自宅必须提升等级两次，也就是说有两个床的时候。(2)拥有"青色的羽毛(青い羽根)"。(3)男孩的好感度要够（大红心）。

以上条件具备后，再对男孩使用"青色的羽毛"，一个星期左右即可换来步入红毯的那一刻。

二、矿场注意事项：

1、去矿场前带满大醒神剂与大回力剂，注意大助剂一定要在你身体变色前服用，不然就没有太大的效果。

恋爱秘籍

GG及其最喜欢的物品（记得天天送哦）



名字：カイ　生日：夏22日

喜欢：トマト、とうもろこし、たまねぎ、かぼちゃ、パイナップル、卵（普通,いい,かなりいい,金,P,X）、ワイン、油、小麦粉、パン、山ぶどう酒、カレーライス、焼きめし、パインジュース、かぼちゃの煮つけ、オムレツ、オムライス、カレーパン、トースト、フレンチトースト、たまご丼、大鱼、ダイヤモンド、ピンクダイヤモンド。

名字：クリフ　生日：夏6日

喜欢：カレーライス、シチュー、みそ汁、野菜いため、焼きめし、お好み焼き、サンドウィッチ、野菜ジュース、野菜・オ・レ、ミックス・オ・レ、なす田乐、おひたし、卵焼き、オムレツ、オムライス、チーズフォンデュ、たけのこごはん、きのこごはん、まつたけごはん、お寿司、カレーパン、焼き鱼、ちらし寿司、ピザ、カレーうどん、天ぷらうどん、天ぷらそば、天ぷら、ちくぜんに、天ぷら丼。





名字：グレイ 生日：冬6日

喜欢：チョコレート、かなりちからでーる、かなりつかれとーる、カレーライス、焼きめし、お好み焼き、フライドポテト、焼きとうもろこし、スイートポテト、焼きいも、オムライス、プリン、チーズケーキ、アップルパイ、カレーパン、焼きうどん、大学いも、アイスクリーム、ケーキ、チョコレートケーキ、ホットケーキ、铜、银、金、ミスリル、オリハルコン、アダマンタイト、ムーンストーン、アメジスト、サンドローズ、めのう、萤石、ペリドット、トパーズ、ルビー、エレラルド、ダイヤモンド、ピンクダイヤモンド、アレキサンドライト。

名字：リック 生日：秋27日

喜欢：とうもろこし、はちみつ、温泉卵、卵（普通,いい,かなりいい,金,P,X）、マヨネーズ（S,M,L,G,P,X）、チーズ（S,M,L,G,P,X）、ワイン、チョコレート、ちからでーる、かなりちからでーる、つかれとーる、かなりつかれとーる、山ぶどう酒、いちご牛乳、ポップコーン、コーンフレーク、卵焼き、オムレツ、オムライス、プリン、フレンチトースト、たまご丼、チョコレートケーキ、大鱼、鸡のエサ。





名字：ドクター
生日：秋19日

喜欢：たけのこ、はちみつ、毒きのこ、牛乳(S,M,L,G,P,X）、青い草、绿の草、赤い草、黄の草、橙の草、紫の草、蓝の草、黑い草、白い草、ワイン、山ぶどう酒、シチュー、野菜ジュース、野菜・オ・レ、ミックスジュース、ミックス・オ・レ、トマトジュース、ホットミルク、エリ草、青いマジックレッド草、赤いマジックレッド草。

当恋爱事件发生后，他们会给你定情物，分别是：古利依的头饰、医生的药饰、加依的护身符、利古的手表、古里夫的花饰。



2、不要浪费每一点体力，因为到后期体力比矿石更重要。3、“凭我的经验”到100–250层之间黑色草几乎是挖不到的，也就没有吃草的机会了，所以不要乱喝药，乱采矿，乱玩锄头与锤子。

其它NPC一览

人物	生日	建议礼物	人物	生日	建议礼物
小精灵（紫）	春4	小麦粉	镇长	夏25	酒
小精灵（蓝）	春15	小麦粉	出货者	夏29	鸡蛋
小精灵（浅蓝）	春24	小麦粉	木匠	秋2	资材
小精灵（绿）	夏16	小麦粉	小男孩	秋5	巧克力、冰淇淋等甜食
小精灵（黄）	秋10	小麦粉	果园老板娘	秋11	较难得到的食材
小精灵（红）	秋14	小麦粉	杂货屋少女	秋15	酒
小精灵（橙）	冬22	小麦粉	牧师	秋20	小麦粉
锻造屋老板	春11	传统食物、贵重矿石	旅馆主人	冬11	食材
护士	春16	花（除了春天的黄色小花）	老奶奶	冬13	蛋、牛奶、小麦粉
牛羊屋主人	春17	温泉蛋	果树园主人	冬15	酒或水果
鸡屋老板	春19	恢复用的药草	中国商人	冬19	贵重的矿石
鸡屋少女	夏3	巧克力、冰淇淋等甜食	图书馆少女	冬20	巧克力
警卫员	夏4	面包、鱼	小女孩	冬26	巧克力、冰淇淋等甜食
旅馆少女	夏17	温泉蛋	杂货店主人	冬29	果汁、蓝或白色药草

节日一览

日期	事件	时间	地点
春1日	捣年糕	18：00~0：00	广场
春2日	有奖问答	6：00~0：00	镇别墅
春14日	感恩节		
春18日	赛马	10：00~18：00	广场
春22日	料理节	10：00~18：00	广场
夏1日	飞盘大赛	10：00~18：00	海滩
夏7日	斗鸡节	10：00~18：00	广场
夏20日	斗牛节	10：00~18：00	广场
夏24日	烟花晚会	18：00~21：00	滩
秋3日	音乐节	18：00~24：00	教堂
秋9日	收获节	10：00~18：00	广场
秋13日	赏月	18：00~24：00	山顶

日期	事件	时间	地点
秋18日	赛马	10：00~18：00	广场
秋21日	羊节	10：00~18：00	广场
秋30日	番瓜节	6:00、8:00、10:00	牧场家门口
冬14日	感恩节	6:00、8:00、10:00、12:00、14:00	
冬24日	圣夜祭	18：00~21：00	
冬25日	圣诞节	21：00~24：00	在家睡觉，圣诞老人来送礼物
冬30日	有奖问答	6：00~24：00	镇别墅
冬30日	年夜饭	18：00	广场
冬30日	观日出	24：00	山顶

各种物品一览

—— 种子列表 ——

季节	图	名称	入手	价格	收获物	时间	出货
春		萝卜	杂货屋	120		4	60
		土豆	杂货屋	150		7	80
		青瓜	杂货屋	200		9（5）	60
		草莓	杂货屋	150		8（2）	30
		包心菜	商人	500		14	250
夏		西红柿	杂货屋	200		9（3）	60

4、“凭我的经验”入矿前除了锄头、锤子与篓筐、恢复药，其余的道具通通不要带，因为在矿场中根本用不到，而且会浪费时间（如果是要挖飞行石，篓筐也最好不要带，基本就是累赘。如果再在200多层中丢了那就不好办了）。

夏		玉米	杂货屋	300		14（3）	100
		洋葱	杂货屋	150		7	80
		番瓜	杂货屋	500		14	250
		菠萝	商人	1000		20（5）	500
秋		茄子	杂货屋	120		9（3）	80
		胡萝卜	杂货屋	300		7	120
		地瓜	杂货屋	300		5（2）	120
		菠菜	杂货屋	200		5	80
		青椒	商人	150		7（2）	40
		牧草	杂货屋	500		11	

备注：草莓、番瓜、包心菜的种子要等该季节的其它作物出荷量达到100才可买到，括号内数字是第二次收获天数。

花

季节	图	名称	入手	价格	时间	收获物	出现
春		月泪草	商人	500	6		山上
		三色花	商人	400	12		山上
夏		猫薄荷	商人	300	6		山上
秋		奇幻草	商人	600	6	（200）	山上

各种矿石

图	名称	作用	价格
	废矿石	卖	1
	铜	工具100%经验 升级用	15
	银	工具200%经验 升级用	20
	金	工具300%经验 升级用	25
	秘银	工具400%经验 升级用	40
	奥里哈钢	制作项链、耳环、手镯、胸针	50
	金刚石	制作羊毛加工机、奶酪加工机、蛋黄酱加工机	50
	月亮石	卖	55
	沙漠玫瑰石	卖	60
	粉红钻石	卖	10000
	亚历山大石	卖	10000
	贤者之石	工具 升级用	20000
	钻石	卖	100
	祖母绿	卖	80
	红宝石	卖	75
	黄玉	卖	70
	橄榄石	卖	68
	萤石	卖	65
	玛瑙	卖	62
	紫水晶	卖	60
	女神之玉	秘宝，总共有九个要收集	
	河童之玉	秘宝，总共有九个要收集	
	真实之玉	秘宝，总共有九个要收集	

九色草

图	名称	入手地点	出荷价格	体力	疲劳
	青色草	春、夏的山	100	10	−1
	绿色草	夏、秋的山	100	0	−2
	红色草		110	−10	5
	黄色草	春的海岸	120	−5	−5
	橙色草		100	0	0
	紫色草	夏的海岸	120	5	−2
	蓝色草	秋的海岸	100	20	−1
	黑色草	矿石场	10	5	−5
	白色草	冬木工家上方	150	10	−10

牧场其它收获物

图	名称	入手地点	出荷价格	体力	疲劳
	苹果	秋的牧场·果树下	50	2	−2
	蜂蜜	四季牧场·果树上	50	2	−2
	竹笋	春的山	50	10	−1
	野葡萄	夏的山	50	10	−2
	蘑菇	秋的山	70	10	−1
	毒蘑菇		100	−50	1
	松蘑	秋的山·教堂后侧	500	20	−1

5、“凭我的经验”在矿场中时间并不是静止的，所以去矿场要赶早。6、我挖梯子是为了——飞行石，而有些人大概不是这个想法，大概是为了金刚石、贤者之石，或者是力之果实。那么，只要买二、三瓶药，也不要那么谨慎地挖了。如果是要得到飞行石，那么只能按部就班，一点点谨慎地挖了。

动物和动物有关一览

动物爱情度

爱心数	1	2	3	4	5
爱情度	1—25	26—50	51—75	76—100	101—125
	6	7	8	9	10
	126—150	151—175	176—200	201—225	226—250

收获物尺寸增长

尺寸	条件
S型	爱心4以下
M型	爱心5到8
L型	爱心8以上
G型	L型条件+比赛赢得冠军
P型	G型条件+放牧600小时以上
X型	P型条件+1/255的概率出现

鸡

成长：蛋—3日—小鸡—7日—大鸡　购入价：1500

鸡出售表		蛋出售表		蛋黄酱出售表	
尺寸	价格	图	价格	图	价格
S型	500		50		100
M型	500		60		150
L型	500		80		200
G型	1000		100		300
P型	2000		180		450
X型	3000		350		800

牛

成长:小牛—14日—中牛—7日—大牛　购入价:5000

大牛出售表		牛奶出售表		奶酪出售表	
尺寸	价格	图	价格	图	价格
S型	3000		100		300
M型	4000		150		400
L型	5000		200		500
G型	6000		300		600
P型	7000		500		750
X型	8000		800		1500

羊

成长：小羊—14日—大羊　购入价：4000

大羊出售表		羊毛出售表		毛线出售表	
尺寸	价格	图	价格	图	价格
S型	2000		100		300
M型	2500		400		700
L型	3000		500		800
G型	4000		600		1000
P型	5000		1000		1500
X型	6000		2000		4000

狗

成长：小狗——3个月——大狗
饲育的方法：
- 每天抱一次
- 小犬不能参加比赛
- 可以和狗玩小游戏增加友好度
- 放牧的时候可以保护动物不受野生动物的侵害

马

成长：小马——1年——大马
饲育的方法：
- 小马的时候要天天说话和刷毛和放牧
- 马长大后就可以骑了
- 大马可以参加赛马比赛
- 大马身上有出荷袋，可以当移动出荷箱
- 骑乘时训练度会提高,影响赛马中的成绩(越高越好)

关于动物的身体状况

鸡、牛、羊都会受到身体的状况而影响它的成长，以及牛奶/鸡蛋的品质呢！动物的生产率和回报率都很高，所以大家要好好的照顾。照顾好它们的饮食起居，令它们保持健康。要是它们不开心就要带去放牧，不然会令它生病甚至死亡。

1.健康时：

A.每日给予饲料。
B.鸡、牛、羊都会产出收获物。
C.不喂饲料、雨天时放牧、用镰刀和锄头等攻击、被野狗袭击……这一切会令动物心情差。

2.心情差时：

A.不会产出收获物。
B.不会产出幼仔。
C.持续和它说话,有机会令它回复健康。

3.生病时：

A.连续几天不开心的时候,有机会生病。
B.生病不会有收获物出产的。
C.使用「动物的药」可以回复健康。

4.死亡：

A.连续几天带病状态，会死亡。
B.没病的时候，鸡的寿命是3~5年，牛的寿命有5~7年，羊的寿命有4~6年，期间会自然老死的。

7、如果在矿场中要连续挖几个宝物的人，也可以用这个方法来保存体力。8、如果要到泉之矿场挖飞行石或一些所在位置很深的物品，那么就最好多收集一些力之果实，如果真的下定决心想挖的就先到湖之矿场试试身手，挖20层就可以了，并且湖之矿场19层还有一颗力之果实，这种方法是为你下一步打好坚实的基础。

关于爱情度

主角与动物之间是存在感情的，这会以「爱情度」来表示。如果能够悉心照料动物的一切，爱情度最多可以提升至250点。这个数值可以透过看看它的「心」数目而知道。爱情度高的话，所生产出来的收获物品质就更高，卖得更多钱。

1.爱情度上升：

A.与牛、羊、小马谈话+1

B.抱起鸡、小狗+1

C.骑乘大马+1

D.替牛、羊、马刷毛+1

E.连续5个小时放牧+1

F.用剪刀、挤奶器来收获+1

2.爱情度下降：

A.1天内不跟它说话或不抱起它-1

B.不给予饲料-1

C.雨天或下雪的日子连续3天放牧-10

D.用工具去攻击动物-5

E.放牧时受到野狗的袭击-5

F.生病了-10



料理大全

料理道具			
菜刀	平底锅	锅	搅拌器
打蛋器	擀面棒	烤炉	调味料组

备注：调味料组内有：砂糖、盐、醋、酱油、味精



料理的制作

料理	工具	材料	体力/疲劳
	醋		1，1
	醋		2，1
	醋		3，1
	醋		4，2
	醋		5，3
	醋		6，3
	/		6，4
	/		7，5
	/		10，4
			1，40
	盐		23，7
	盐、醋、酱油		63，28
	盐、醋、酱油		50，2
	盐、醋、酱油		64，1
	全部		51，8
	酱油		51，1
	盐、酱油		68，9
	盐、酱油		76，1
	砂糖、盐		79，17
	砂糖		33，26
	砂糖		43，26
	砂糖		51，43
			40，28
	砂糖		75，51
	砂糖		80，37
	盐、醋		22，4
	盐、醋		22，4
	砂糖、盐		41，2
	砂糖、盐		5，4
	砂糖		36，18
			20，20
	砂糖、盐、醋		1，0
	砂糖		41，1
			10，2
	盐		16，1
	砂糖		7，15
	砂糖		52，10
	砂糖、盐、酱油、醋		12，1
	砂糖、酱油、味精		32，2
	砂糖		40，5
	盐		43，6
	酱油		22，1
	盐、酱油		46，3
	盐、酱油		78，9
	盐、酱油		85，8
			23，2
	砂糖		48，25
	砂糖		20，10
			1，0
	砂糖		50，5
			40，3

9、如果挖到150层以上感觉有药不够这种想法的人也不要灰心，因为150层后就开始简单了，所以不要前功尽弃，重新站起来，有时会出现奇迹的。

	砂糖		53, 10
	砂糖、盐		5, 5
	砂糖		10, 2
	盐、酱油		35, 1
	砂糖、盐		7, 7
	砂糖、盐		8, 5
	盐、酱油		37, 1
	盐、酱油		65, 1
	醋、酱油		41, 1
	/		42, 6
	/		40, 2
	/		30, 4
			30, 2
			10, 3
	砂糖		31, 2
			30, 3
	盐、酱油		39, 1
	醋、酱油		74, 3
	砂糖、盐		75, 3
	全部		78, 6
	全部		87, 5
	全部		96, 10
	全部		97, 4
	砂糖		59, 3
	全部		79, 3
	盐、醋、酱油		86, 5
			16, 2
	盐、酱油		50, 6
	砂糖、酱油		40, 1

	砂糖		40, 3
	盐、酱油		12, 2
	酱油		8, 1
	盐		5, 3
	盐		32, 2
	盐、酱油		22, 1
	砂糖		10, 1
	盐		21, 2
	盐		5, 1
	砂糖		17, 6
	砂糖		32, 6
	砂糖		48, 32
	砂糖		63, 21
	砂糖		88, 18
	砂糖		28, 5
	砂糖		68, 99
	/		2, 2
	/		2, 2
	/		2, 2
			50, 1
			100, 1
			0, 20
			0, 50
			2, 3
	全部		100, 50
	/		/
	/		/
	/		/
	/		/

备注：有部分料理有好几种做法，在这里就不一一列举了，请自己尝试吧。

经 验 心 得

赛马会

春秋的赛马会，第一轮绝对是3号赢就不要下注，第二，三轮第1和4号有可能赢（几率很少），所以，如1号为1赔15以上就下注吧。凡是在海边的节日都要带着筐先去钓鱼，等筐满了再举行节日。（节日没主角点头不会开始）。

10个力之木果实获得方法

1.电视购物买到
2.冬天调查湖之矿石场后面
3.牧场里面挖到
4.女神的第10次礼品
5.湖矿石场19层
6.泉矿石场100层（第1年别去，挖100次都挖不到！）
7.春天训狗优胜奖品
8.赛马券900个换的
9.海边钓到
10.赛马优胜的奖品

不思议果实获得方法

冬天除外，向湖中连续10天扔黄瓜

体力和疲劳的一点心得

已有10个力量果实时，体力MAX为250，疲劳MAX为100。如果得到不思议果实，体力消耗减半。通常情况下在体力耗尽时，才会开始消耗疲劳（天气恶劣时、深夜时会同时消耗体力和疲劳）。疲劳耗尽时，嘿嘿，你就要入院了。

挖矿时，每次挥镐或者挥锤都会消耗2点体力，体力耗尽时则消耗1点疲劳（前提是你吃过不可思议的果实）。道具蓄力到1级以上时，会消耗大量体力，然而消耗疲劳的话永远是1点（如最常用的贤者洒水器，蓄满一次要耗费30点体力，250点体力仅用9次就被耗尽，而疲劳还可以支撑

三、春秋季赛马换宝秘技在《牧场物语》中，为了集齐力之果实和真实之玉，就必须赌马，但是赌马的风险非常大，就算赢了一次也换不了什么东西，所以一些人只能忘洋兴叹。但是，我没有这样认为，我把矿场挖宝的步骤总结了一下，研究出了春秋季赌马秘技。步骤和矿场的一样。1、先在罗兹广场入口处前保存，然后进去。

99下之多，由此可见恢复疲劳远比恢复体力重要的多）。沐浴一次的恢复力是：体力恢复20，疲劳恢复20，时间消耗30分钟。温泉的恢复力是：每泡一分钟温泉恢复体力、疲劳各1点。

装备河童之宝每分钟恢复1点疲劳；装备女神之宝每分钟恢复1点体力（杯水车薪啊）。

说来说去，还是自己做的料理恢复力最强啊，可是料理的做法不尽相同，不同的做法恢复力是不一样的，其基本原则如下：

（1）同类材料的数量越多，恢复力越大(累加)。如炒鸡蛋选用了全部6种鸡蛋的话就比仅用一种高的多。

（2）材料、半成品的等级不影响恢复力。如炒鸡蛋：只用L型鸡蛋与只用S型鸡蛋的恢复力是一样的。同样的，用6个鸡蛋做成的炒鸡蛋与1个鸡蛋做成的炒鸡蛋去做杂锦寿司，杂锦寿司的恢复力是一样的。所以，只是用来作材料的半成品，当然就要尽量降低它的成本啦！

(3)使用调料越多，恢复力越大(累加)。比如有些菜不加盐也可以做成的，但是加了的话恢复力会提高一些。

(4)使用厨具越多，恢复力越大(累加)。另外，失败作的种类主要也由厨具决定。

推论：可能的话，请使用最多的调料、厨具及材料来做菜，数量一定的情况下选用恢复力高的材料(废话)，以得到最大的恢复效果。美食家的评判依据就是恢复力；再者，去挖矿的话，背包空间有限，带上几个自己亲手制作的得意料理，一口气挖到255F，那感觉真是棒啊。

9个真实之玉获得方法

1.马房的水槽中
2.狗屋里
3.街道左边的路灯
4.图书馆2楼
5.中国商人那里买到
6.赛马券1000个换
7.日历中（山的别墅里，估计没几人能得到）
8.村里别墅过年时候的电视的クイズ番组全部问题回答正确（估计没几人能得到）
9.得到8个后来到村长家调查冰箱

9个真实之玉集齐后，和镇长说话，他会给你换成真实的秘宝。

争分夺秒赚钱

1.在赛马的换奖品时可以多换点松茸（需要10个代币），能卖500，还不错。所以最好带个筐去，换它30个卖个15000还不错吧！

2.在参加海边的节日时可以带筐去钓鱼，反正时间不走，先钓满一筐再说。

3.就算你不重视镇上人的好感度也建议你经常送礼给教堂神父。你发现教堂里右上角有个门进不去而教堂后面还有条小道吗？如果神父好感高的话，在秋天时就会在教堂发生事件，然后就能进去了，里面每天可以采到2个松茸（秋天才有的采）。顺带一提，在冬天时可以采到个白色草。

不费体力使用道具

这个主要是为了使道具有足够的经验值而达到改造的条件。在节日里，把道具带到广场，就可以不算体力的来使用它。

隐藏要素

游戏中有不少隐藏要素，这些隐藏要素平时是看不到的，需要满足一定的条件或者激发一定的事件才能遇到，而这些条件往往非常苛刻，有些到现在还是个未知数，就且留给玩家自己慢慢挖掘吧^_^。

隐藏人物



←班：胖胖的矿石商人，从他那里可以买到游戏中珍贵的电唱机哦！出现地点：周三，宿屋2楼。



←露：身份不明。出现地点：周日，宿屋2楼。

2、开始赌马随便你怎么赌，反正先前也保存好了。把三次胜出的马的颜色记下来，然后重新开机。3、这下就可以大踏步地重新进入广场了，把筹码压成99（最大），然后选刚才获胜的马，结果也可以知道，一次性把所有的奖品得到手了。

隐藏恋人



↑河童：神秘人物，就是样子不太好看。



↑中国商人：是不是因为经常和他进行买卖，日久生情……



↑美食家：一年见到2次的胖子，你要吗？

隐藏游戏

1、猜苹果游戏

条件：水曜日(星期三)AM11:00以后找中国商人，他会摆出三个苹果，移动位置让你来猜。连续10次猜中，可得到谜之花，价值80000G～90000G！



2、数字摆设游戏

条件：玩猜苹果游戏的另一奖品是神秘票券，把它交给中国商人即可。奖品：各种种子，有时还能得到CD唱片！



结 束 语

总算要结束游戏了，本作虽然和男孩版有许多相似之处，但由于增加了不少新要素，给玩家尤其是牧场迷不少新鲜的感觉。特殊事件比前作要多，隐藏要素也不少。牧场物语从最早的SFC一直到现在的GBA，游戏固有的模式还是没有变，还是一样的种地、养动物，主角所从事的还是那样的原始农业……但是，所有的版本都很受广大玩家的青睐，这就足以说明牧场系列的成功之处了，因为它给人一种返璞归真的感觉，这种感觉是其他游戏所无法比拟的。就是因为这样，牧场系列才有了今天的发展，这也是它的过人之处吧！

附 录

1、常用的原创金手指（适用于vba模拟器）

02004204:c8 最大体力
02004205:4b 现在体力
02004090:05f5e0ff 金钱:99999999
02004206:00 疲劳0
02004608－020046C8:FF 小精灵友好度最大
02004272:ffff(冠军:02004271:FF)狗好感度
0200435a－020045a6:ff 立即结婚
02004228 xxxx 持有物，xxxx＝0100～5E01
02002958:xxXX 道具箱（xx代表道具的数量） XX＝01～50
020025D8:07 拥有所有别墅
020027CC:02 家扩建到最大

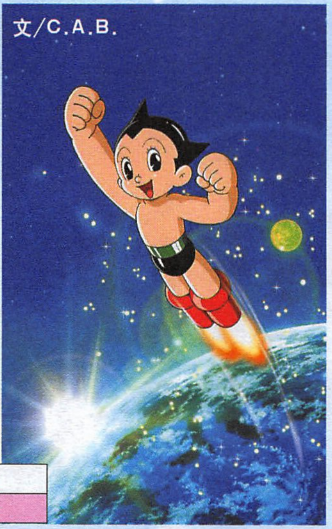
2、牧场大地图



铁臂阿童木

——完美攻略

文/C.A.B.



曾经大红一时的铁臂阿童木动画片相信有不少玩家小时候一定都看过吧。那时的阿童木非常地流行，有着十万马力的他不知吸引了多少动画迷们的目光！那先进的手指激光；马力强大的推进靴以及破坏力超强的手腕光线时至今日也让我们这些看过动画的玩家不曾忘怀。在过去的游戏主机上虽然出现过阿童木的相关游戏作品，如FC上，但毕竟这些由阿童木动画改编的游戏作品很少……如今SEGA公司得到了手冢治虫作品的人物肖像权，重新开发了一款以阿童木为主角的动作游戏的最新作—《铁臂阿童木-阿童木之心的秘密》。虽然本作是只是一款纪念形式的作品，不过玩家可千万不要忽视游戏的素质，本作的可玩性极其爽快感可以说都是近期GBA游戏上的亮点！

GBA	厂商：CAPCOM		发售日：2002.3.7
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

系统篇

【菜单解说】：开机后PUSH START进入游戏主菜单出现2个选项：

——上面START开始游戏，进入后可以选择游戏的进度或者复制和删除记录。

——下面的OPTION里有3个选项，第1个是查看加入图鉴的人物的详细资料。第2个选项里可以查看玩家通关后所花费的游戏时间的快慢及最好成绩。第3个选项是清空游戏内部所有记录，包括3个存档和解救的人物资料等。

【人物操作】：阿童木的操控方法：

跳跃—A键

拳打—B键（可使出连续技）

脚踢—↓+B（可空中）

手指光线—↑+B

行—前前/跳跃后按A+十字键8个方向键皆可(升级后可多段飞行)

必杀1：全屏扫射（耗费1个SUPER值）—L键

必杀2：手腕光线，向正前方攻击（耗费1个SUPER值）—R键

必杀3：无敌冲拳，向8个方向移动攻击（耗费1个SUPER值）—A+B

【画面解析】：



如右图，左上方蓝色为HP槽，数字代表具体HP残余量，SUPER表示剩余必杀的使用次数，当攻击到敌人后绿色槽就会增长，蓄满后即可获得一次必杀，黄色SCORE为得分，TIME表示本关游戏时间。（HARD模式中必杀上限3个；普通模式99个）

顺便说一下，在每个关卡里都有一些隐藏人物可以救出，每救出一个一般都可获得1次改造能力的机会，如图，6项能力都可以升级到一定限制。改造后的阿童木在攻击或飞行等方面会比之前时强上许多。

熟悉了游戏系统，接下来就让我们进入阿童木的奇幻世界吧！

流程攻略（诞生篇）

进入游戏后发生剧情，博士制造出了阿童木，阿童木就此诞生。之后来到初始的练习关卡，背后的墙壁上会告诉玩家如何操作，向右来到博士处即可通过。初始关的杀敌方法一定要按指示做才能通过，不过本关也可按START键直接跳过。

本期入手，兴奋！翻开第一页见到新加的“边角栏”，大兴奋！看到“边角栏”中的第一条留言是我，兴奋发晕（汗）！（刘新强；19；男；116011；辽宁省大连西岗区通江街6号5-4）雪人：不是吧？本期第一条留言是俺的，可俺清醒得很啊！

第一章

1-1：开始的5个版面都是一些普通的杂兵，用格斗或踢腿快速解决它们，尽量别站在版面的中央，要小心敌人会两面夹击。这里推荐玩家们掌握一个快速打倒敌人的方法：在敌人出现后立即飞至版边用脚攻击最边上的那个敌人。之后可能玩家都会大笑一番，一排杂兵你推我我推你，东撞西撞地混为一团，此时音乐很“动听”也是我方攻击的好时机，趁敌人在空中打转时过去继续猛K一下，不但把它们打个落花流水，而且这招很容易使出，在之后的关卡中运用此技巧来轻松解决杂兵是不错的方法。第6版面是一些混合型的敌人，注意的是那些会发红色光弹绿蛇头是不会被踢倒的，所以在这里还是



利用其它杂兵来“开路”（如上图）。最后可以取得HP回复的红心。（如下图）



1-2：一上来会看见有许多飞行的机车向这边开来，前面有个GO的路拍把他打成STOP就可以阻止机车，安全进入下一版面。第2版面的地形是阶梯状的，推荐玩家一进入这个版面就冲到版边用格斗逼着敌人打。第3版面是一些微型蜜蜂不断地从两边出现，以后遇到这种敌人可不能待在中间不动，也不能往任意一边猛K，要想不损HP推荐玩家一边用格斗另一边用光线对付。接着又来到另一个斜坡，会从左边出现许多巨型怪物，注意的是这些怪物不像之前的那样可以逼着打，玩家处于坡底，所以要小心它们投掷的炸弹，推荐玩家站在阶梯的边上用脚踢，这样打效

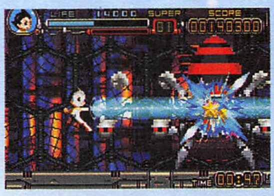


果很好。（如上图）第5和第6版面分别会出现巨型和微型杂兵，打法就不用多说了，以后遇到巨型敌人就用脚踢，这样它们互相撞击的受伤面积会很大，如果是微型敌人的话，手指光线是不能攻击到敌人的(除蜜蜂），这里也希望玩家们用格斗来对付，原因是敌人小，所以其攻击距离短，某些攻击会变慢。来到最后的版面会上来一个HP较高橘红色的敌人，用边上的小兵踢倒它会比较安全，胜利后可得到红心。（如下图）



1-3：本关是个登楼版面，出口在最上方，这里都是成群的巨型敌人，数量比较多不要着急，慢慢来，一个个地打是保持体力的好办法。

1-4：BOSS关卡。一上来



是一些小蜘蛛，它们的头部会发射3颗子弹或是从尾部发射4枚炸弹，这两种攻击是都很弱，把所有的蜘蛛都清理完后，BOSS蜘蛛王就会出现，(如上图)他的攻击方式与小蜘蛛基本一样，只要3个光线必杀便可将其解决。

1-5：BOSS关卡。（如下图）这个BOSS的体形比较长，而且触手灵活，在正前方会发



射光线。BOSS在HP下降到一定程度后动作就会变快，还会不时地发动追踪式下压。对付这个怪物，先走到其尾部进行光线攻击，此时他碰不到你。多引诱BOSS来回走动可以不断地在其尾部进行攻击。重复这个方法直至他发动追踪下压。在BOSS离开地面后玩家要移动阿童木向两边走动，等他压下来后立刻攻击，反复打击即可胜出。

第二章

2-1：（如下图）飞行射击关卡。本关的敌人主要是一些



机器鱼和导弹。在空中阿童木的手指光线只要按住B即可发射，不停地按B键可以连续发射。关中的一些敌人会从后方飞来，最好待在版面的后中央。后期的飞空鱼的子弹比较密，看上去好像玩1945，感觉爽快。冲出密集的弹网，会遇到不断下落的刺球。如果阿童木靠近刺球就会立即爆炸，这里告诉玩家一个有惊无险的安全躲法：在看见刺球下落时赶紧移动至画面的左上方并不停地使用手指光线，这样最后的3个刺球就不会伤害到你！关底BOSS-巨型蜜蜂会迎接玩家的到来。它的攻击方式只有子弹和冲撞。子弹就看玩家的躲闪实力了，不难，而冲撞会配合子弹一起向玩家袭来。看准时机闪过之后也不要忘记躲开激光。

2-2：（如下图）打败蜜蜂



之后太阳公公就会出现。对付这只“大球”其实非常简单。第一形态时它会追逐玩家前进，与它绕圈子即可搞定。第二形态时会伸出触手，而且会越变越大，只要碰到它便会受伤。此时推荐大家用必杀快速解决，不然后果……

2-3：（如下图）开始会和森林之王发生剧情，之后要与小BOSS-“遥控轮胎”进行对



战。BOSS只会控制轮胎进行弹跳，只要不被碰到就不会受伤，轻松解决后，往右来到黑暗的房间，先去左下方打破石像开启通路之后右走进入下一小关。

2-4：本关较简单，第2版面是一些铁巨人，其攻击方式比较迟钝，只要打一枪换一个地方即可轻松通过。之后在地上可以看见1个红心。

2-5：首先会乘坐升降梯来到底层，中途会遇上一些巨型蜜蜂，利用踢腿来回攻击是不错的办法。

2-6：（如下图）到达底层会与BOSS战斗。本关BOSS



很难对付，关键是技巧的运用。BOSS会随机变换成4种形态，如果是狮子的话就左右来回躲闪；是火鸟的话就不用担心，慢慢地打；机器鲨鱼就比较需要躲避了，鲨鱼的鳍来回移动时最好在空中利用飞行躲避，如果是在跳跃的话那就是我方攻击的好机会；最后就是猴子了。猴子的尾巴特长，攻击范围几乎是整个屏幕，玩家要不断地跳跃来引诱其尾巴的攻击方向，要注意：一定要在空中攻击它，否则猴子会跑过来…那就惨了。用以上方法来对付这个难缠且HP超高的BOSS就容易了。

第三章

3-1：本章时在太空中进行的，大多数地方都可以跳得很高，下降时速度也慢，这点要注意一下。

进入空间站后不会有太大难处。这关的敌人不但种类比较多，而且形态上有小有大，基本上运用前几关的经验以及地形优势解决这些杂兵不难。在下一关入口处会有一颗红心。



3-2：（如上图）BOSS战。本关BOSS很好对付，别看那机器人很强壮的样子，其实就是一个草包。它只会来回用光剑冲砍，玩家多尝试几次就一定能够看穿它的攻击找到弱点。在它背后放必杀也是非常有用Di。

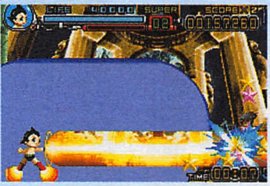
3-3：（如下图）迷雾之间，这个区域看起来好像有点迷



宫的感觉，其实只有1条路可以走，途中需要避开电击器械与激光阻拦就可顺利通往下一关卡。在入口处也能得到红心。

3-4：直线通道。这个通道是斜坡状的，所以在攻击敌人时利用地形带来的优势就显得非常轻松，一路往上踢即可搞定。

3-5：（如下图）BOSS战，



希望下次的赠品是个SP的袋袋，我的SP都快成黑的了（原来是蓝的，掉漆的说），如果太费钱那就还是不干胶纸吧，最好画上什么罗宝、加路西亚、谢思美什么的，帅一点的。这次的人物太幼稚，我贴在书上、SP上人家都笑话（除了《幻想》的

其第一形态只要不靠近它就可以用光线轻松来解决。第二形态BOSS周围会有一圈转动的激光，且它移动速度比较



快，会冲着玩家撞过来。在与之绕圈的同时也要注意用飞行闪避。（如上图）

第四章

4-1： 来到大街上，背景挺搞笑的。开始的版面会出现些蓝色和绿色衣服的敌人，这些人没什么本事，两三下就可以搞定。来到小女孩处发生剧情，（如下图）利用阶梯状的地形



干掉敌人，之后救出女孩过关。

4-2： 空战关。（如下图）开始后就会有不少飞空艇从两



边向你开火，还好数量不多，最好按照敌人的出现先后一个个地打。之后BOSS将会登场。他的飞空艇会发射跟踪导弹，他本人也会放射光波。玩家待在其前下方攻击为利。打败BOSS后会来到下一射击舞台。

4-3： 和前一关差不多，开始玩家一样要击败一些飞空艇的杂兵。最后会遇上小BOSS，攻击其下方的飞空艇是不错的方法。

4-4： BOSS战。（如下图）本关BOSS最大的特点就是体积





庞大。在与其重叠时可以利用必杀来取得无敌时间。BOSS的攻击方式很弱，看见它睁开眼睛立即躲至画面的上方，那些绿色的子弹也不难躲过。

第五章

5-1： 不知不觉就已经来到了游戏的后半程。本关会出现极为讨厌的棕色敌人，这种敌人非常硬派，普通的光线和格斗都不会打晕这种人。所以看见这种敌人就离他们远点。第二版面会出现3种形态的杂兵，玩家可以利用一下地形（如下图），之后的版面会有5个棕色的敌人同时出现，只能打游击



战了…最后来到巨人老大那里，干掉他后便能进入列车站台。

5-2： 来到列车站台前，会与两群杂兵进行交战，通过后发现BOSS乘坐列车准备逃跑，阿童木继续追赶……

5-3：（如下图）在追赶列



车的途中要解决一些不起眼的杂兵，本关与2-1关相似，比较简单。追上列车后，要对列车的尾部进行攻击。这对于一些不擅长躲子弹的玩家可能会偏难。列车尾部有3种攻击方式：绿色霰弹、红色子弹以及蓝色激光。霰弹和激光都很好躲过，不过BOSS受到一定伤害后其子弹的攻击会加强，玩家要不断地引诱子弹才能寻求出路。

5-4： 决战。击毁列车尾部即可登上列车前进，要注意在走动和飞行时会受到风的阻力的影响。在车上往右走来到入口即可进入车内，左边的车厢是空的，继续右行，清除2节车厢内的杂兵来到BOSS前的车厢与ヒゲオヤジ交谈，他会给玩家一个红心。进入最后的车厢，2个BOSS会一同作战。在之前的关卡里玩家已经与这2人交过手了，所以不用担心它们的攻击方式，只要注意移动和回避。

第六章

6-1： 本章是在3目童子的远古时代进行的。画面非常美观，不过也有不少敌人。前几个版面的杂兵只要一下就可以把它们打晕，不过这些人会使

两位主角），千万别送海报了，我的屋子上挂了四张带深折印的海报（前四期的）。（刘阳；15；男；030027；山西太原市外加语学校初106班）雪人：放心，神秘礼物全力策划中！木头，那到底是什么啊？ 风林：打死我也不说！

用盾牌，最好绕至其背后攻击。最后会过来2个弹跳着的远古士兵，利用阿童木的无敌飞行技巧便不难对付。

6-2：（如下图）这关和之前的关卡在地形与画面上没什



么区别，只有在敌人的数量上会增多。玩家可以在一些杂兵的地方蓄集能量，等到远古士兵出来后，嘿嘿…怎么打就不用多说了，不过要小心那些巨型的。

6-3：扫除了巨型士兵后来到金字塔前，往塔顶前进。上坡时要避开那些滚动的轮型敌

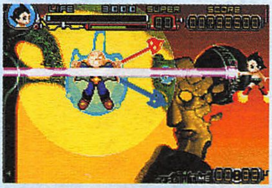


人，玩家也可在此蓄积能量，如图（如上图）位置攻击比较安全。

6-4：BOSS—三目童子。终于与他见面了，BOSS的攻击方式主要有4种。一：召唤神兽，这招没什么厉害，只不过神兽的体积较大，多利用无敌飞行躲闪便成。二：当玩家在神兽下方移动时，要小心神兽身上掉落的火焰或冰块，触碰到的



话也会损失少量HP。三：在任何时候（除全屏攻击外），只要玩家靠近三目童子，他便会使用手杖投掷（图A），杖的飞行速度比较快，所以推荐玩家不要靠近他。四：全屏落石，(如下图），当BOSS被K掉一定HP后就会使用这招，玩家看准石头的出现位置再加以闪避即可，难度不高。打败他之后就能进入最终章了。



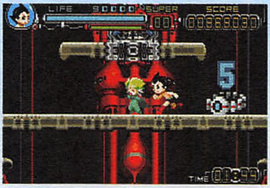
第七章

7-1：第七章等待着玩家的都是BOSS战！一共要打5个，玩家可要做好充分的心理准备啊。第1个BOSS看上去非常难对付，玩家可能找不到攻击它的方法，但其实很简单。首先要利用时间差对其进行第一形态的攻击：（如下图）靠近



BOSS打一下，此时它会弹出手来抵抗，利用它伸手的时间在空中使用光线攻击就可以了，否则会被BOSS K得够惨…第二形态出现后，玩家不用害怕，多使用无敌飞行来回躲闪，趁有空余时间就进行攻击，很快便能获胜。

7-2：来到2号房间，本关BOSS是个小孩，他本人不会对我方进行攻击，而是不时地放置定时炸弹。（如下图）这里



推荐玩家在版面内来回飞行，这样碰见他的可能性非常高，待走到他面前后立刻使用格斗4连击，这样能够打到他4下，如果用必杀光线攻击的话效果就更好了，不过不要使用普通光线。要点：BOSS的HP越少，他扔的炸弹定的时间也越短，而且要破坏3个机器才能使他现身，他碰到普通光线便会隐身。

7-3：3号房间的BOSS比较好对付。BOSS发招都比较迟钝，利用这点，玩家可以做好躲避准备。他的攻击方式有：1-齿轮滚动冲撞，这招在发招前他会变成齿轮状，玩家可随处躲闪，之后BOSS会硬持一段时间让玩家攻击。2-光弹射击，在发招前BOSS会低头蓄力，只



要靠近他的身体即可躲过（如上图）。3-坐压攻击，之前他会跳起来把脚缩进去。只要看准BOSS的攻击方式，对付他非常容易。

7-4：终于来到第4个房间，本关BOSS的难点很多，想轻松取胜是不可能的。BOSS虽然看起来很小，但是其攻击手段十分多样。其3种攻击手段都是随机的而非体力下降后才会使出。1-召唤成群的刺球或者鲨

《掌机迷》作为一本全彩的杂志，如果随便翻翻的话，根本看不清楚有什么栏目。所以建议栏目的标题要有特“色”，让人一翻到那里就知道这是一个新栏目。我有时翻着还不知道已换了栏目呢！（广东省 程坤峰）

鱼之类的动物撞击玩家，看准时机飞过即可。2－召唤鲸鱼，（如下图）发招前和召唤刺球



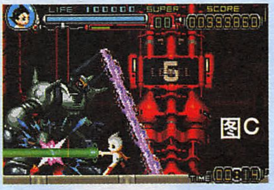
的动作一样，看见BOSS举起手之后最好站在画面下方，等待时机反抗。3－追踪光线，（如图B）在BOSS发招后慢慢地移动，尽量把所有的光线引开，此时在版边的话就用飞行回转。掌握了回避方法还



图B

要注意的是：BOSS可能会进行连续召唤，在躲避鲨鱼后可能还会出现鲸鱼，这点值得注意。

7－5：最终BOSS战！虽说是最终BOSS，可它并不算强。BOSS的攻击种类分为5种：1－火焰光线。看见它发射光线后立即跳跃。2－电击。（如图C）看见BOSS蓄力后马上走至其身边或身后利用死角，开始不要碰到它，会触电。3－龙卷风。在发招前它会做出动作，可以利用飞行，要注意距离。4－跟踪导弹。尽量在导弹靠近时躲闪，这样可以引诱其飞离版面。知道打法后玩家也要注意不要太过靠近BOSS，它会用脚踩你。只要多尝试几次便成。



图C

流程攻略（复活篇）

第八章

8－1：飞行射击关卡。因为是隐藏的最终章，本关的难度比较高，出现的导弹、刺球等敌人都是巨型化的，所以它们的HP较高，而且数量也多。玩家要多多利用飞行闪避，保持体力，通过射击版面后会发现1－5、2－2、3－5的BOSS都复活了，要与这3个BOSS再较量一回。

8－2：（如下图）本关要在



敌人的飞船前与三目童子决战，他的攻击方式和原来一样，只是背景的“头颅”中央会不时地发射激光，碰到一下便会丧命。要注意移动位置。

8－3：核心。本关是游戏中最终BOSS了。难度就不用说了。巨人的攻击方式有4种：（如下图），当它双手握拳举起



时会敲砸地面，使用跳跃即可躲过。当巨人单手举起时会发射子弹或召唤陨石，（如下图）此时最好站在另一边看准时机躲





避。如果巨人张开双手举起时会发动最强陨石召唤（BOSS的HP越少召唤的时间就越长），玩家可以慢慢移动来引诱陨石，不过也要那些小心速度慢的。在不断躲避的同时也要抓紧时间对准心脏处的小孩攻击，每两个回合后心脏处的钢板会打开一次。

8－4：救出。（如下图）这



关的任务是避开残骸，抵达目的地。要注意的是阿童木的身体边缘碰到残骸会增加能量并不会受伤。

最后救出ニョーカ便能真正完成游戏。图（K6）



相对于诞生篇的不同点

在复活篇中会出现一些新的关卡和BOSS，某些地方的敌人也会改变，最重要的是玩家可以在复活篇中任何时候自由地选择关卡，这也便于获得全部人物的图鉴。（很多人物要在复活篇中才会加入）

阿童木升级后能力也将会保留，过关就比较方便了。

本游戏应注意的地方与技巧

1：阿童木的飞行是无敌的，飞行能力升级后可多段飞行，不过在变段的瞬间会处于转身状态，这个时候是会受到攻击。

2：必杀时的状态非无敌状态。如果身体被敌人击中(如背后)也一样会倒下，并且停止必杀技。

3：游戏中的敌人的攻击方向并非对准玩家，所以某些敌人可以忽视其攻击。

4：格斗技巧的连击最多只能4下，这点比较让人失望。

5：游戏中并非所有关卡都要将敌人解决才能够通过，如1-3的登楼就不需要攻击任何敌人直接通过，这样可以缩短游戏时间取得更好的成绩。

隐藏要素

A-通关后会在OPTION里增加EVENT TEST模式，可以欣赏245段剧情（只有发生过的剧情就能看），真正完成游戏一次后还会增加SOUND TEST模式，可以欣赏所有367个音乐。

B-在游戏中想触发所有的剧情就一定要把阿童木的最后那项能力（情报探索）改造满。

C-在复活篇里发生剧情可以进入隐藏的第8章。

0-3关出现方法：首先完成0-2关，然后去1-2关与18号人物对话，再回到1-1关会触发剧情，之后完成3-5关BOSS战，再去0-4发生剧情，最后去5-2与06号人物对话即可。

第八章出现方法：救出20号人物后去0-3发生BOSS战，之后就会出现。其它的隐藏关卡只要将复活篇通关一次便会出现。

D-全人物加入图鉴具体方法：

00——アトム：游戏初期得到
01——お茶の水博士：科学省（练习关）过关后加入
02——和登千代子：通过1-4关后加入
03——アトラス：复活篇3-5，BOSS战取胜后加入
04——ノース2号：7-1，BOSS战取胜后加入
05——タワシ：复活篇7-1，BOSS战取胜后加入
06——ケンイチ：5-2，开始向左走打坏垃圾桶
07——ウラン：复活篇7-5，BOSS战取胜后加入
08——ラグ：4-1，开始时剧情
09——エミヤ：复活篇完成0-3关事件后加入
10——エプシロン：7-4，BOSS战取胜后加入
11——トクガワ社长：复活篇7-4，BOSS战取胜后加入
12——モンブラン：7-3BOSS战取胜后加入
13——デヮドロス：5-4BOSS战取胜后加入
14——ブラヮケ・ルヮクス：5-1关解决棕色巨人
15——プルートウ：7-5BOSS战取胜后加入
16——ジエヮターマルス：3-1关开始处最上方的墙壁里（如图D）





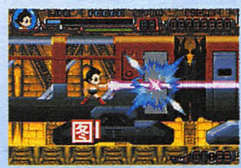


在游戏的标栏中标出卡带的容量（因为容量决定价格嘛！），可以的话把记忆系统也标上去，而那价格就删掉吧，毕竟这是中国不是日本，而且大多数玩家都是玩D卡的，你说对吧？（广西玉林　韩）

17——ヒゲオヤジ：2-3，黑暗的房间中找到（如图E）
18——タマオ：1-1关在那个“GO字”路标处顶层右边的玻璃窗击碎后出现（如图F）
19——フウムーン：3-3迷雾中在如图位置攻击后出现（如图G）
20——ピノコ：复活篇，先要有0-3并且访问过，然后去2-3与24号人物对话，最后来到2-6关遇到
21——サファイア：复活篇6-4，过关后剧情
22——プーク：2-6关BOSS战胜出即会加入
23——电光：7-2BOSS战胜出便会加入
24——七色いんこ：2-3，黑暗的房间中找到（如图H）
25——天马博士：要先得到06和44号这两个人物，再去0-5即可
26——ハム·エッグ：有了20号人物后来到0-3，BOSS战取胜后加入
27——ドンドラ：6-3，金字塔顶层列车车门内（如图I）
28——金三角：复活篇7-3，BOSS战取胜后加入
29——スカンク草井：复活篇7-2，BOSS战取胜后加入
30——青骑士：复活篇中先去4-1与33号人物对话，然后在4-2或4-3的射击关里移动到最下面，在42秒的时候会有浮板出现，碰到便可触发0-2关的剧情，之后去0-2战斗，胜出便可
31——マグマ：2-5关开始后6秒攻击右边的版面就会出现（如图J）
32——ビッグX：2-3，黑暗的房间往右走与他对战胜利后加入
33——シブガキ：复活篇4-1，初期干掉杂兵后发现
34——W3：2-3关开始处打败“遥控轮胎”
35——レッド公：4-1关开始的剧情（复活篇：4-2的射击关里在42秒的时候移动到最下面，便能进入0-2，战胜青骑士之后加入）
36——4-1版面中途的剧情中遇见（复活篇：4-4剧情）


图G


图H


图I

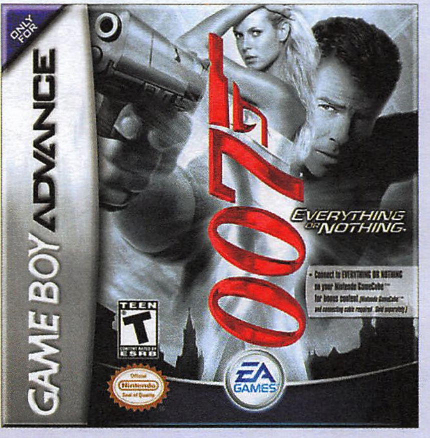

图J



37——火の鸟：一周目通关后取得
38——ブラック·ジャック：复活篇0-3出现后先去一次，然后去找20号人物，之后来到0-3打败BOSS
39——三目童子：6-4BOSS战胜出便会加入，在复活篇中可能要与感叹号的人物发生情节才可正式加入
40——アセチレン·ランプ：复活篇1-1遇到，完成0-3关事件后正式获得
41——ガロン：8-4，BOSS战取胜后加入
42——ブーン：复活篇，首先进入0-4发生剧情，然后去找31号人物，再到6-3和27号人物对话，最后回到0-4便可
43——ヘケート：3-4，在BOSS前的通道向上往左走
44——ユニコ：6-2，第1版面干掉杂兵后往上飞（飞行能力要5段）可以看见金色雕像，打破。
45——ロック：6-4，过关后剧情
46——ダイチ：复活篇，完成0-3关的事件后加入

~全文完~

007得与失

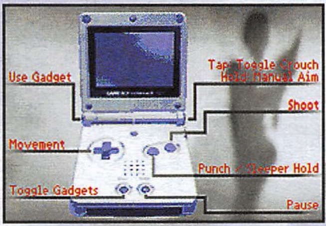


距离前作《夜火》不过半年多，我们掌机玩家就迎来了又一款007系列的最新作。相比前作因为粗糙的3D画面而受到很多玩家恶评的情形（其实就笔者来说更喜欢《夜火》），本作在画面上的表现有了脱胎换骨的变化。纯2D正统的ACT类型似乎更适合3D机能先天不足的GBA。丰富的任务以及隐藏要素使得本作的反复游戏性增高。音乐和情节继承了系列的优点还是比较让人满意的，在我们祈祷K氏推出掌机版《合金装备》前，本作应该是GBA平台上素质最高的间谍游戏了！

GBA	厂商：EA	发售日：2003.11.28	
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

——文/GUGU

007 基本操作

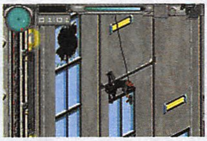


十字键：控制角色移动
B键：近身攻击/从后方接近敌人时锁喉
A键：射击
L键：使用道具或辅助武器
R键：轻按 蹲下
　　　长按 控制枪械的准星（也可做观察周围环境用）
SELECT键：切换道具或辅助武器
START键：进入主菜单

在进入正篇攻略前笔者说那么几句关于我自己对本作的一点看法。相比夜火本作在难度上要降低了不少，可能也是游戏类型改变的缘故吧。总之是失去了当时那种为了过关费尽脑汁捶胸顿足的感受。在任务模式上虽然做了强化，比前作丰富了许多，但是同样在难度上不高。基本上只要有点耐心就可以找全。而不像夜火中有些东西藏得那么变态。这样的调整到底是好是坏，应该是见仁见智的。反正作为笔者来说本作还是比较失望的。游戏进行时有很多合金装备的影子，这也算是个不错的借鉴和尝试，衷心希望EA可以在续作中有更完美的表现吧。



007 MISSION 1



Q： 邦的，我们已经得到了需要的东西，现在马上离开这里。沿着这里向前，利用你的Q_Rappel（一种类似于钢丝的东东）马上离开这里，一定要快！
邦的： 了解，我正在路上。

这个时候邦的所出的大楼爆炸声此起彼伏，看来如果不尽快逃出这里，就会葬身于这堆废墟之中。

◆任务1
爆炸前逃离目前所在的场所(100pts)

任何东西都可以没有，但《掌机迷》不可以没有。饭可以不吃，水可以不喝，掌机不可不玩。（昆明老农；15；男；650051 云南省昆明市第十五中学；兴趣：玩掌机、足球）

这里是有1分15秒的时间限制的，从大楼楼顶的边缘处（有发光红色圆圈信号提示的地方）利用Q_Rappel走到楼下去。沿途需要消灭一些很弱的敌人。注意一些窗户的玻璃会因为爆炸所产生的热量被炸裂，不要被伤害到。只要在时限之前来到楼底下的指定地点即可。（完成任务1）

Q：007我想那应该就是附近的一件事情。我能肯定你到了开罗的赌场就可以接到你的下一个任务。

007 MISSION 2

找机会接近Arkady Yayakov，从那里更多地了解到关于被盗的nanotech的情报。



◆任务1

取得Antonov 的邀请函（100pts）

◆任务2

完成私人的纸牌游戏（100pts）

◆任务3

寻找Arkady Yayakov（100pts）

◆任务4

在不被发现的情况下消灭5名敌人（200pts）

Q：我们已经得到消息，现在的nanotech已经落到了Arkady Yayakov的手里，目前只知道他是利用他在开罗的赌场做幌子，暗地里在做走私的生意。今晚他将在那里举行一个赌注很高的巴卡拉纸牌的赌局。你一定要潜入赌场，尽可能地打探到有关Yayakov的消息。

任务开始后Q会告诉邦的如何在不被敌人发现的情况下没有声音地干掉巡逻的守卫，因为这和奖励的pts有关，所以在今后的关卡中应该多多的使用。途中还会有一场强制的枪战，利用R键进行瞄准再射击。消灭敌人后就可以得到急救箱。



突然邦的的前方出现一个男子，Q告诉邦的说，那个人就是Mikhail Antonov，一个污秽的俄罗斯军火商人。看来他也被邀请来参加这次赌局。你可以"解放"他了，邦的。在这儿用不着你的许可，我想用你的拳头说话会更好吧。

邦的来到Antonov的面前，

Antonov：你是谁？

邦的：我想借你的邀请涵用用，来参加今晚的纸牌游戏。

Antonov：你休想！

邦的：那我倒要看看。

注意Antonov的战斗时不要用手枪，只要用B键的攻击把他打晕即可。

拿到邀请涵的邦的对躺在地上的Antonov说：万分感谢。（完成任务1）

消灭掉3个敌人后进入前方赌场的后门就可以完成本场景。

来到里面后发现这里有更多装备非常精良的巡逻守卫，显然这次他们是早有准备，其中一定隐藏着什么不可告人的秘密。

利用障碍物隐藏自己，可以很轻松的从后面偷偷地干掉这里的守卫。向门口接待的小姐出示了Antonov的邀请涵后，邦的轻松地混进了赌场里面。

赌场的小姐：欢迎来参加我们一年一度的高赌注巴卡拉纸牌游戏。Yayakov先生稍后就会来到这里。在这段空闲的时间，我可以能够为您做点什么吗？

邦的：伏特加酒和马丁尼酒好了，不需要摇酒，谢谢。

赌场的小姐：好的，您要的酒马上就会被送来。



不一会儿Yayakov终于出现了。

Yayakov:女士们先生们，我就是Yayakov，也是这场晚会的组织者，希望你们今天晚上都有好运气，我们现在可是开始了吗？

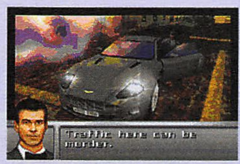
这时，赌场内的警报突然响起，从门外进来一个保镖样的人，和Yayakov先生小声说了几句话。

Yayakov：女士们先生们，很抱歉我需要离开一会儿，一点生意上的事需要我去打点。在我回来之前请自便，希望你们玩得开心。

邦的：他们一定是已经发现Antonov的事了，看来是该我行动的时候了。（完成任务2）



从赌场出来的邦的又遇到了刚才那个赌场的小姐，并且对邦的说刚才要的酒已经准备好了，现在情况紧急的邦的显然没有闲心品尝美酒。沿着刚才来时的路径，消灭掉沿途的敌人从赌场的后门出来。



注意这里有很多敌人的小车过来捣乱，把它们打爆有可能得到弹药或者是油料的补给。目标车会在一段时间之后才能被追上，这之前先尽

量多收集一些弹药吧。己方车一共有两种攻击方式，机枪和导弹，机枪的弹药比较充足，可以比较放心的使用。导弹的攻击力很高，虽然有自动锁定目标的功能，但是也有不是百发百中，一定要节约使用。击毁目标车后MISSION 1完成。（完成任务3）

邦的，我们已经分析了Yayakov光盘中的数据。我们需要你去Yayakov的列车广场调查一下，那里一直被他作为海运基地使用。看看能不能从那里得到一些关于nanotech的消息。

007 MISSION 3

为了协助邦的你的工作，特意装备了一个可动装置的化学分析仪器。利用它你就可以跟踪到nanotech或者是其它各种不平常的东西。



◆**任务1**

利用化学分析仪器从4处废料堆中取得需要的数据（100pst）

◆**任务2**

打倒Jaws （100pst）

◆**任务3**

在不被发现的情况下消灭6名敌人（200pts）

◆**任务4**

找到3张隐藏的数据盘（200pts）

本场景的任务很简单，只要找到4处废料堆即可。因为地图上都有提示，所以寻找起来也非常容易。而这样难点就集中在任务3和4的完成上。因为这次场景相对比较狭小，敌人都相对比较集中，暗杀的难度就要相对比较高，而隐藏数据盘的收集同样是需要一些耐心，下面是3个数据盘的取得地点：

有2个是被放置在场景1和场景2中的2个箱子中，只要离近按B键就可以打开。





还有1个数据盘被放置的比较隐蔽，如下图在场景1中有一个无法接近的油桶，在图示的位置向里面扔手雷就可以引爆它，取得数据盘。

采集到全部4处的废料样本后从场景2右上方的门出去就会遇到Jaws，进入和他的boss战：



因为邦的手中的武器对Jaws是无法构成伤害的，所以想要战胜他就要另辟溪径。注意他扔出的油桶有固定的3个位置，扔到这3个位置的油桶是不会爆炸的，当然如果用身体去碰同样会炸……Jaws每隔一段时间就会对邦的进行近身攻击，只有利用这个机会把他引到油桶附近，然后用枪打爆油桶利用爆炸的威力对Jaws进行伤害，反复进行3次他就会倒下了。这其中会不断有敌方的小喽罗过来骚扰，当然也会送来一些补给品了。总之只要抓住机会不是很难就可以通过。



打倒Jaws的邦的刚刚松了一口气，这时旁边的对讲机响了，显然那边的人是找Jaws的，

???： Jaws，我们已经基本突破了这边的安全防卫，你立刻到秘鲁基地来，收到了吗？

邦的听到后笑着对自己说：呵呵~~秘鲁吗？我还正想去那里呢……

Q： 原来是这样，Jaws又出现了，真是让人吃惊啊！我还以为他已经"退休"了呢。

邦的： 显然是有人给了他不少的好处让他无法拒绝，说不定是保护到牙齿的保险呢。

007 MISSION 4

从Yayakov数据盘中我们找到了一个他客户的资料，他的名字叫Nikolai Diavolo。他是KG8的一个成员，无情的KG8组织因为某种原因曾经试图要暗杀他，可是行动失败了。不幸的是在KG8这次行动之后，这个叫Diavolo的人是开始对nanotech感兴趣。现在他在秘鲁建起了一个基地，那个地方接近所有可能的东西，而且是一个白金矿。这绝对不是巧合。我们现在派遣邦的你到那里去调查这件事，并且停止他的所有"工程"。003会在那里协助你。

把Q_worm上传到他电脑的网络中去，以此来破坏掉他用来和外界沟通的人造卫星接收器。



◆**任务1**

潜入敌方营地

多出一些PSP内容极有可玩性，内容充实的大作，垃圾游戏不要夹杂，最好过一段时间出一次掌机动态等。（范捷；16；男；232007；安徽省淮南市三中初二13班；兴趣：玩游戏、篮球、上网、音乐；QQ：63740004）

（100pts）

◆任务2

黑掉敌人的3个终端机（100pts）

◆任务3

破坏所有敌人的武器储备（100pts）

◆任务4

在不被发现的情况下消灭6名敌人（200pts）

◆任务5

破坏敌方的4个卫星信号接收器（200pts）

003： 欢迎你，007。

邦的： 你好，003。很高兴与你合作。

003： 这里几乎所有的人都在Diavolo的控制之下。我们在行动时不得不万分小心。

邦的和003消灭掉巡逻的几个敌人后，决定2人分头行动。分别从两侧潜入营地内，最后在敌人的武器储藏库处见面。由于本关卡中的是在丛林中进行，所以分支比较多，很容易迷路。敌人大多都是以定点定方向的形式站岗。这样给任务4的完成造成了很大的难度。更多的时候还是需要武力强行解决。需要破坏的敌方卫星接收器虽然都是被安置在表面上，但是由于地形复杂，稍不留神就有可能落掉。场景1可以找到3个，可是限于平面媒体的表现力实在有限，笔者也无法用准确的语言来描述这些东西的所在位置，所以还请各位玩家辛苦一些多转几圈，一定可以找齐的。



每个卫星接收器旁边都会有一个油桶，打爆油桶就可以炸掉接收器。

利用Q_Rappel下降2段山崖后，邦的来到敌人宿营地的中心。（完成任务1）

Q： 注意，007。正在传输的数据在你所在位置显示出一个麻烦的安全测试系统。你必须同时改变敌人的3个终端机设置，但是设置改变后安全系统就会启动，在30秒之内你就必须到达下个终端机那里。动作一定要快！



邦的很顺利的就来到第一个终端机所在的位置。

邦的： 我现在已经到达第一个机器这里。

Q： 很好，现在马上侵入它的系统，将它们的安全测试区域改为伦敦，同时安装上Q_Worm。

邦的改变设置的同时，敌人那边也发现了异样。

敌人A： 奇怪啊！难道说有人动了终端机？

敌人B： 让我们去看看吧。

这时敌人的兵力会增强不少，而且还有30秒时间的时限，如果急救箱和弹药够用的话，一路冲过去就可以。或者利用烟雾弹也能起到不错的效果。注意在完成第二个终端机后如果一直向左边走就会找到最后一个信号接收器，这样就可以完成任务5。但是会浪费一些时间，最后一个终端机位置在第二个的南部，如果要去破坏接收器，到达那里的时间几乎也就是刚刚够用，如何取舍还得看玩家本身了。（完成任务2）



右图中所示的就是最后一个接收器，看到后马上开枪射击油桶，然后调头就走。

全部搞定后，邦的终于长长地舒了一口气，

邦的： 传输完毕，Q_Worm已经安装好了，我马上去和003会合。

邦的准备前往武器库去和003会合，突然前面出现一个熟悉的身影，没错就是003，可是在他的周围还有许多敌人用枪指着他。

士兵A： 报告长官，我们在附近抓到一个可疑的家伙。

Diavolo： 你是谁？到这里想干什么？

003： 我是一个研究化石的地质学家，我只不过是在这里迷了路。

Diavolo： 一个愚蠢的谎言。

那个貌似敌人头目的家伙似乎很容易就看穿了003的身份，003被士兵无情的杀死之后他来到另一个士兵旁边，

Diavolo： 基地的秘密好像已经被泄露，现在马上去寻找看有没有其他的侵入者，估计他不是一个人来的。



士兵B： 遵命，长官。

躲在一旁的邦的亲眼目睹这一场突变。

邦的： 天啊，003已经被杀了，我现在只能靠自己了。

在3个指定地点安放好C4炸弹后，邦的跟着Diavolo离开了这里。几分钟后Diavolo的武器库已经变成了一片火海。（完成任务3）

接下来又将是马路上的追逐战，为了取得关于nanotech的情报，必须抓到Diavolo。这里和MISSION 2那关的最后基本相同，注意这次的目标车会扔出地雷，要小心躲避。抓住机会靠近它用导弹连续攻击就可以轻易击毁。



邦的： Diavolo在哪？

士兵C： 我不过是替代品！他现在不在这里，求求你，救救我！

邦的： 你先告诉他有

能省下午餐费来买《掌机迷》的也只有我们真正的掌机迷！（吴天石；15；男；830002；新疆乌鲁木齐市第十三中学初三7班；兴趣：PC、PS2、GBASP；）

可能去哪里?
士兵C: 新奥尔良!他现在在那里!

做的好,007。我们已经分析了你上传的数据,各种迹象表明nanobot将很有可能被作为一种武器使用。

007 MISSION 5

组织已经上报了你的发现,分析结果正是我们以前所想象的:Yayakov将nanotech转交给Diavolo,但是他到底有什么特别的企图我们并不知道。中央情报局的特工Mya Starling已经跟踪并打探到了Diavolo的基地是设在一个墓地的里面。你和她在那里会合,并且一起彻底查出Diavolo到底有什么阴谋。

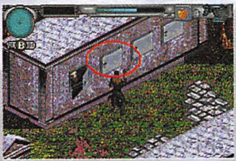


◆任务1
想办法潜入Diavolo的总部(100pts)

◆任务2
被敌人发现的次数少于5次(200pts)

◆任务3
找到6个隐藏的资料盘(200pts)

因为要进入的土窖的门是要核对指纹的,所以一定要找到合适的机会尾随敌人进入,这样如何更好的隐藏自己就是关键。这里的敌人守卫不是很多,但是如果被敌人发现就从墓地里跑出不少的敌方的援军-__-b,如果想要一次不被发现还是有些难度的。到达地图的上方目标地点后,就会看到那个需要核对指纹才能打开的门了。这时会有敌人的工程师和他的两个保镖过来,千万不要被保镖或是附近的敌人发现,否则就会强制game over。建议之前把附近的敌人都杀光。等工程师进入后会有15秒钟的时限,一路杀过去冲进门就可以了。另外本场景中可以找到任务3中的4个资料盘,其中有3个都藏在地图最右边的箱子内,它们是按照阶梯形排布的,也就是说每高一层就可以在最右边找到一张资料盘。还有一个比较难发现,见右图:



在地图左上方这个位置按B键就可以取得第四张资料盘了。

进入墓地内部邦的发现里面原来是一个巨大的高度机械化的秘密基地,从目前手头的资料知道Diavolo的总部在这个基地的最底层,如果要下去就必须乘坐电梯。刚开始就可以在地上的箱子中得到消音器,这样在对付远处的敌人时就可以无声无息的杀死他们了。按照地图上的提示位置来到地图的最上方找到可以到达下层的电梯,可以因为没有电力供应而无法使用,邦的没有办法只好来到地图右边的工作室打开电源,这样电梯就可以使用了。注意从工作室回去的路上原来已经消灭的敌人又会出现,要小心应付。另外本场景还可以得到两张资料盘,具体位置见下:



↑在地图的最左边从这里进入隐藏的房间可以拿到一些补给以及资料盘。

来到基地最下层的邦的并没有找到Diavolo,在这里的只是一些工程师,如果耐心的去靠近每个工程师和他们说话的话就会发现其中有一些人并不是情愿替Diavolo卖命,他们会悄悄的给邦的一些补给。



↑地图右边工作室内调查一台计算机得到。

邦的非常容易的就找到Diavolo主控计算机,就当他打算调查资料的时候,Diavolo不知道从什么地方出现了,

Diavolo: 很好,很好,邦的先生。你也没想到会如此容易就找到我这里吧,你觉得呢?
邦的: 原来是Diavolo先生啊,幸会。我真的很想知道你是如何让这些疯子都臣服于你的?
和Diavolo一起来的女人: 没想到邦的先生也会说出这么粗俗的话啊。这些人可都是为未来世界的统治者服务的。
Diavolo: 马上,我的军队就会向世界的中心进军!那些抵抗者马上就可以看到他们的坦克、飞机、军舰统统地变成废物。
和Diavolo一起来的女人: 噢,还并不是那样--在我们还没有找到那个只要通过加入我们在路易斯安那找到的生物样本就可以生产的nanobots,并且它会对金属产生令人恐怖的食欲前。
邦的: 除了白金以外,还有一样东西是nanobots不能吃的。
Diavolo:你那么说邦的先生是无法明白我们这项工程伟大的地方的,Katya。你可以让他亲身体验一下我们最近取得的成绩。
Katya: 很乐意啊,亲爱的。

这时候基地突然出现几个士兵,不同的是他们身体的周围似乎有什么保护装置。

邦的: 你是绝对无法胜利的,Diavolo。

真希望《掌机迷》和《上海电视》一样,每星期出一本,让玩家大饱口福。(韩昌润;18;男;200433;上海市扬浦区黄兴路2020弄9号101室;兴趣:玩GBA、做模型)

Diavolo： 哦，那好吧，邦的先生。道路已经被封死，希望你玩的开心，再见了。

在那些奇怪士兵的掩护下，Diavolo和Katya已经离开这里。如果不尽快从这里逃出去，邦的将永远无法走出这个墓地。

Q： 太令人吃惊了，这些人身上都带有nanobots！如果Diavolo说的是真的话，那些人身上所带的幼虫可以很轻松的咀嚼掉金属就好像是吃蜡烛一样，任何的武器对他们都是没有作用的。

在对付那种特殊敌人的时候最好不要开枪，到近身用拳头说话会有更好的效果，当消灭掉场景内的所有敌人后就可以完成本MISSION。（完成任务1）



邦的，现在Diavolo仍然还在继续制造着nanobot，他们的研究中心是被设在秘鲁。我们在接近他们的白金矿做调查时，发现了惊人的秘密。他们的军队竟然都装备带有白金的武装设备。这会给世界和平带来很大的威胁。邦的，无论代价有多大，你都要阻止他！

007 MISSION 6

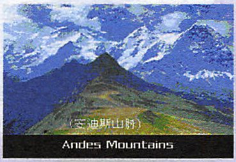
邦的，你必须要想办法进入Diavolo在秘鲁所设置的nanotech生产基地，并且要摧毁它。中央情报局的特工Starling已经在你之前也为同样目的潜进去了。但是糟糕的是那边已经和她失去了联络，她大概是已经被敌人抓住了，如果真的是这样，邦的你一定要想办法把她救出来，祝你好运，上帝会保佑你的。

◆任务1

潜入基地，找到失踪的特工Mya（100pts）

◆任务2

关闭瓦斯的阀们（100pts）



◆任务3

和Katya会合（100pts）

◆任务4

在不被发现的情况下消灭6名敌人（200pts）

◆任务5

找到Mya的Holo-Puck（200pts）

为了对付装备有nanobot的敌人，Q为邦的设计了一种名字叫Skreemer的发射器，只要用它发出来的电流射击敌人。他们身上的nanobot就会消失，但是因为发射时必须要消耗到很难寻找的白金，所以使用的时候一定要格外的珍惜。本场景的一些敌人因为装备有nanobot，所以暗杀是比较好的办法，这样顺便又可以完成任务4，在通过需要利用Q_Rappel下行的地方时，邦的会发现很多的门和窗口都安有炸弹。当邦的接近它们的时候就会爆炸。这时邦的接到一个陌生人的通信，原来安放炸弹的人就是中央情报局的特工Starling，她果然是被捕了，只不过后来又侥幸逃了出来，邦的决定和她在基地里面会合。因为场景内的结构并不复杂，任务完成也很简单就不多说了，注意有一种身着西服像技术人员的敌人，虽然他们的抗击打能力很差，但是一定要小心不要被他们的生物枪射中，否则邦的会在短时间内变成混乱状态，方向操作和原来完全相反。（完成任务1）

进入到下一个场景后，Q告诉邦的说因为Starling脱逃的原因，敌人已经打开了大部分的瓦斯开关，空气中弥漫的都是巨毒气体，所以不能在这里待太久。邦的只有找到总阀门，才能使瓦斯停止泄露。这时候Mya再次发来消息，对邦的再次道歉，并且请求邦的在来时的路上帮助她找到遗失的Holo-Puck，作为绅士的邦的当然非常爽快地就答应了。



在有瓦斯弥漫的场景内，邦的的体力会不断地下降，所以一定要尽快的找到阀门。在基地里面可以看到不少的有红十字标志的地方，在那里按B键就可以到急救箱。阀门的大概位置是在场景的中央部分，而在阀门的上方就可以找到Mya拜托寻找的Holo-Puck。（完成任务2，5）



继续前行，突然邦的看到了一个熟悉的女人的身影，就是在新奥尔良的时候和Diavolo在一起的那个女人Katya，

Katya： 好久不见啊，邦的先生！现在任何东西都无法阻止Diavolo，我现在准备去莫斯科，到那还有一些事情需要处理。

不知道我是否能帮得上忙……看着远去的Katya邦的对自己喃喃的说。（原来Katya是卧底……——b）（完成任务3）

跟着Katya通过一条狭长的通道后完成本MISSION。

Q： 做得很好，邦的。但是你现在摧毁敌人的设备不过是冰山一角，请继续努力吧，世界的命运将掌握在你的手中。

Diavolo剩下的nanotech生物样本已经被发现，它们现在被存放在地下，在那个地形极其复杂的老式的Incan ruins中，你必须找到他，007！

某日，吾在吾家曰："自此不爱《PG》矣"！吾同学大叫一声："借俺看"！吾曰："GBA下面的第二个抽屉的左边。要是弄坏了，我跟你拚命"。唉，当爱已成为一种习惯……（李枫；17；男；215400；江苏省太仓市高级中学一5班）

007 MISSION 7

邦的，你这次潜进去的目的就是取得重要的数据还有摧毁敌人基地的操作能力。一定要避免发生平民受到伤害这样的意外事件。在那里工作的科学家基本都是被囚禁在那里的。特工Starling将会协助你工作，她会去破坏敌人的网际系统。

◆任务1
打乱敌人的设备操作（100pts）

◆任务2
平民伤害在四个以内（100pts）

◆任务3
找到一个反向工程的Nano-Suit碎片（100pts）

◆任务4
在不被发现的情况下消灭6名敌人（200pts）

◆任务5
找到全部的8个Nano-Suit碎片（200pts）

利用Q_Rappel从楼顶降下后，邦的接到Mya的无线通信，

Mya:这里因为使用的是DNA钥匙，所以每一层只有一个人可以打开电子门进入下一层。



Mya：就是那个人，詹姆士。他的DNA样本已经被储存在机器中，只要找到他就可以打开电子门。

从本关起邦的可以使用一种类似于麻醉枪的道具，它的作用是可以使敌人短时间内无法行动。在进入右上方的门之前会有一批数量很多并且相对集中的敌人在那里守候，一定要小心行动。如果贸然冲过去一定会死在乱枪之下。进入研究所内部，发现这里都是被囚禁的科学家，继续前行到如下图的位置时：



在这里肯定会被敌人发现，稍有不甚就有可能被那些科学家的生物枪射中，操作方向变反。而如果贸然的还击，打死这些人，又非常容易使任务2失败导致game over。一味的逃跑也不是办法，因为他们会穷追不舍。笔者在这里推荐一个比较好的办法，就是使用一个hold band，利用幻影来吸引敌人，然后马上逃走。这样既可以不用伤害他们，这些人又不会追过来，一举两得。

成功离开后进入里面寻找Nano-Suit碎片，如果只为过关，这里只需要找到一个即可，最容易取得的一个碎片在刚进门房间右上方的一个台状的装置里，打爆即可取得。如果还要完成任务5就不得不再多花些心思了。这层的地图内一共可以获得5块碎片，除了上文中提到的那块外，击毙本场景的所有敌人可以从敌人身上获得3块，还有一块是在找到那名拥有DNA钥匙的科学家后，在进入下一层的电梯前获得。（完成任务3）



Mya：詹姆士，你现在已经下降到很深的底下了，DNA数据已经无法探测到你，你只能自己寻找下一个DNA钥匙的携带者，我会在这里尽我所能的来协助你。

从场景的右边下去在最里面的封死的胡同里有一名敌人，打死后可以得到第六个碎片。从左边按逆时针绕行到研究所里面，会看到这里有几个穿蓝色衣服的科学家，避开他们的视线直接来到目标位置的那名拥有DNA钥匙的科学家那里。在他的帮助下，邦的成功地进入了场景左边那个原来无法打开的门。消灭里面的2个可以隐形的敌人后，取得最后的2个碎片。随后跟着那名科学家从出口脱出。（完成任务1）



Q：我们现在不得不把你派到莫斯科去，邦的。那边已经出了大乱子，Diavolo正在准备进攻那里。为了更好地帮助你完成任务，我已经将碎片经过处理合成出一个装置，就好像你在秘鲁时曾经使用的那个。有了它，你可以在短时间内不会被任何人听到或看到。现在马上动身去莫斯科。已经没有什么可以阻止你了！

那些Nano-Suit的碎片果然是些让人感兴趣的东西啊，谢谢你了，邦的。我将通过机械装置对其进行处理以便你的下个任务。

下面告诉邦的你两个消息：好消息是你成功地摧毁了Diavolo了nanotech培养基地；坏消息是他的拥有"白金盔甲"的部队现在正在集结在莫斯科的城外，我们现在就会派遣你到俄罗斯，尽你所能阻止Diavolo的野心。

希望《掌机迷》成为一个所有掌机迷的天堂，而且期期精彩，千万不要辜负所有关心和支持《掌机迷》的FANS们。（杨帆 18；男；037003；山西大同矿务局同煤二中高102班；兴趣：玩GBA、踢足球、打篮球）

007 MISSION 8

虽然现在Diavolo的所有生产设备都已经被破坏。但是他现在已经有足够的超级军队独据一方。现在的俄罗斯军队对他根本没有办法……但是我相信邦的你一定有办法。我们现在会把你送到俄罗斯城外，在那里Nadanova博士正在帮助Diavolo整顿军队的势力。现在他们估计已经准备进攻莫斯科了。一定要阻止Nadanova的坦克，并且尽可能的快速进入俄罗斯内部。

◆任务1

打败Diavolo（100pts）



◆任务2

找到两张隐藏的数据盘（200pts）

一开始就要阻止Nadanova博士的坦克，注意要优先躲避坦克的主炮攻击，因为伤害值太大了。必要的时候可以用敌车做掩体。因为敌方的坦克HP很高，导弹攻击比较适合，当导弹不够用的时候尽量打爆更多的敌方小车得到更多的弹药补给。这样就可以快速打爆坦克。刚刚经历一场生死考验的邦的和Mya一起进入了Diavolo在俄罗斯所设的秘密地下基地。终于到了跟他算总帐的时候了！



因为有了可以隐身的装置，虽然有时间的限制，但是也大大地降低了难度，终于可以对敌人进行大胆地屠杀了……当按L键进入隐身状态后并不是一定不会被发现的，因为在众多的敌人中仍然有少数装备有同样装置的敌人。他们是可以发现隐身状态下的邦的的，所以还是小心一些为妙。完成任务2所需要的两张数据盘都隐藏在本场景中的台状装置中，很容易就可以找到。到达场景的尽头后就是和Jaws的第二次交手了。（完成任务2）



和第一次交手时一样，任何的攻击对Jaws都是无效的，所以还是只能智取不能强攻。场景中一共有4个大型的电脑屏幕，用枪把屏幕的外表面的保护装置打掉，然后再把屏幕打坏。这样屏幕上面就会带有高压电流。想办法，如用枪或拳打脚踢把Jaws逼到带电的屏幕旁边，让高压电去电他，当4个屏幕都彻底坏掉后，Jaws也就是再也站不起来了。

邦的：我猜你现在可能想说我胜得很卑鄙，甚至是不惜用手抓用牙咬……

来到下一个房间，终于到了和Diavolo决战的时候了。

Diavolo：你来的太晚了，邦的。马上，我装有nanotech的导弹就会发射，凡是我对准的城市瞬间就会变成废墟，除非你们会答应我所提出的要求。

邦的：你已经疯了，Diavolo。这个世界是不会被交给像你这样的人的。

Diavolo：我只会在这个世界上留下一小部分人……

因为Diavolo同样也无法被一般的攻击所伤害，所以仍然不能和他硬碰硬的来。战胜他的方式也不是很难，如下图所示，场景中有几个锥状的装置，它们其中每隔一段时间会有一个被充满某种装置，只要这个时候用枪攻击它顶端的球状体，它就会自动寻找Diavolo发射攻击，这估计和Diavolo本身也装备有nanobots有关。Diavolo每被攻击一次就会出现大量的敌人，只有消灭全部的敌人之后才能等到下次可以攻击的机会。反复4次Diavolo就会倒下。



就在邦的解决掉Diavolo之后，一个熟悉靓丽的身影来到邦的面前，原来是Mya，

Mya：詹姆士，你没事！太好了！Diavolo他怎么样了？

邦的：他"玩火自燃"了。

Mya：我现在还能为你做点什么吗，詹姆士？

邦的：好啊，还有那么一、两件事我们还没有处理……





鬼太郎

危机一发·妖怪列岛

如果是熟悉日本的朋友就一定会知道鬼太郎这个名字吧，如今KONAMI推出了这个以《鬼太郎》为题材的游戏，让我们和妖魔鬼怪大干一场吧。

——文/gokumine

GBA	厂商：KONAMI	发售日：2003.12.11	
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

序章 鬼太郎诞生

那对妖怪夫妇死了以后的第三天，鬼太郎从母亲的坟墓里爬了出来。而他父亲那高度腐烂的身体也有了变化，一只眼睛突然从头骨中滚落到地上，并以眼睛的方式复活。开始哟啊做的就是控制鬼太郎的父亲和鬼太郎见面，并把他带到右面的房间里。在这里见到了水木，在水木的抚养下很快6年就过去了，鬼太郎和父亲也开始了自己的旅行。

数年以后，在东京富士山下的村落中，一个男子发现了一个刻有古代文字的石板，而这个东西正是封印妖怪的封印。鬼太郎也感觉到了有些异样，于是调查就开始了，第一站"中国"。

同时现在可以进行菜单选择了：分别是出门、存档、买道具、卖道具、状态和妖怪图鉴。选择第一个出门就可以进行冒险了。下面就是冒险的全地图。

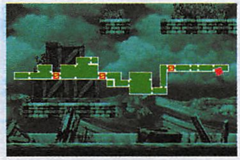


第一话 妖怪牛鬼の咒い

来到中国（这里的中国可不是我们国家全称的缩写啊，大家不要弄混了）以后，鬼太郎发现这里有很强的妖气，而且在警察那里更加确认了这里就是有妖怪。第一关十分的简单，在左面图片的地方，就是第一处看到梯子的上面左面的平台，从这里往下跳就可以取得下面的一个罐子了。接着左面会有一个女孩过来告诉鬼太郎有红色叹号的信箱那里可以用来存档，在那里按上就可以了。接着右面往上去的顶端最高的平台需要借助可以打开的岩石跳上去，最上面一层岩石千万不要破。接着到右面图片这里，在这里可以用R把鞋子踢下去压机关开门跳起来往下扔，不过这里最好是往上走，最上面往左双段大跳可以得到羽衣，右边跳到高台上以后在罐子那里跳起来在空中按下+跳踩破地面可以得到下面的一个罐子。来到山洞以后下梯子站在平台上往右打有隐藏的房间，到了右面后先不要下去，往上走可以得到很多东西，抓行动把手的地方按上是抓。出了山洞一直右走就是BOSS--牛鬼了。BOSS很好对付，只是注意它跳起来落下的时候自己要跳起来，不然会被震伤。右面就是本章的地图。







第二话 日本征服！八百八狸

这次在四国捣乱的是狸猫，进了洞穴以后第一处有牌子的地方按L选择围巾，按R扔出就可以控制围巾攻击障碍后面的狸猫了。过了大斜坡以后会有一个"头上注意"的牌子，这里上面会掉下

俺要《口袋妖怪·蓝宝石》，取得了4个牌牌，可游戏却怎么也玩不下去了，急的我是抓耳挠腮，自从咱们《掌机迷》VOL.6期介绍了口袋妖怪的玩法和在游戏中出现的问题该如何解决后，这个游戏我又玩了起来，感觉非常上手。



东西来，不要被打到。上第二个斜坡以后有一个高台，需要把下面的障碍做成垫脚石以后干掉对面的敌人使用2段跳后就可以过去了。来到最高点以后上面的屋顶会往下落，这里中间的一个狸猫需要用鞋子打死才能安全进入。过了以后干掉一个大狸猫乘电梯下去，左面有储存点右面先不下梯子，一直右走，穿过水以后到顶层，先不要走右面，再往上跳干掉落下来的敌人后可以得到新的武器。拿了钥匙以后回去往下走，穿过水区，这里要过一个魂斗罗的经典场地，之后就可以到达BOSS那里了，开门后BOSS战。在这里见到了狸猫的头目和被绑架的总理，对付狸猫放出的怪物时要利用平台躲它的光线攻击，或者它放光线的时候躲到他身体下面。上面是本关的地图。



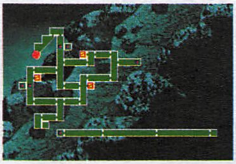
第三话 巨大妖怪ダイダラボッチ

下面就可以前往九州了，这里因为山洪在山上出现一个古代的巨大钥匙。来到这里后得到消息称ダイダラボッチ已经复活了，在这里下到火山口后，会看见第一个封印的门，游戏里一共有3个这样的门，需要启动3处的机关解开封印。第一个门的封印在这个门下往右第一个入口里面，那里会遇到很多岩石挡住，在这里需要合理的破坏岩石以后做自己的台阶跳到上面（见图1）。接着在这个是地图中右面那个门的机关处（见图2），同时右面这个门也是通往BOSS的去路，在图片中先要把机关压下，然后站在拦板处，就可以自动送上去，上面就是解开封印的机关。同时在这个机关的左面可以得到新的武器。最后一个是左面的那个门，这个机关在门的正下方，在下面（图片3）的位置，同时这里的右面墙壁也可以打开，里面可以得到道具。3个全部打开以后取了里面的道具就可以去右面那封印的门那到BOSS所在地了。收集了3个道具后到这里以后就会有剧情发生，剧情后鬼太郎会在空中对付第一个敌人，敌人身体十分的巨大，我们要做的就是坚持飞到对面，开始攻击那敌人的脸，等他到自己背后时就不要打了，只要不断躲避就可以了。一直走就可以到达BOSS那里，那里是ダイダラボッチ的大脑。这里的BOSS没有攻击力，只是会出现一个放臭屁的家伙，很轻松过关。左面是本关地图。









第四话 大寒波!冷冻妖怪雪ん子の复仇!

本关要到北海道地区了，日本的最北端正下着暴风雪，在走的时候要注意风向，风向会随时改变，要注意随时调整自己的步伐。在上了梯子以后就会要过一处悬空的地带，下面可以跳平台取一个罐子，在空中把住把手和下蹲都可以做到不被风吹动。等跳过去以后先不要着急往上爬，一直到右边有把钥匙。不过要取得钥匙要过一处有长矛机关的地段。拿了钥匙以后不要直接跳，从钥匙的平台左走下落，下面有一个罐子。回来再上了梯子以后能看见很多传动，再过了这里以后就要一点一点的往前蹭了，由于风速太大不蹲下就是往前跑也会被吹回来，梯子左面是存储点。来到屋子里面后，先不要忘记取本场地中的那把钥匙。取钥匙以后去上面走，要先开动两个如下面图片中的机关，都要打开到ON状态，最顶端的开关右面的门要先用鞋子压住开关后，暂时不要收回，就可以取那两个罐子了（在按R放出鞋子以后再次按下R键，鞋子就会自动掉落）。这里的最下面是一个封印之门的开关，需要揭开。

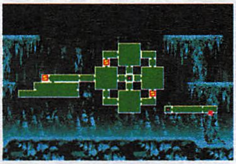




全部完成以后从来的地方往下去，下面的石



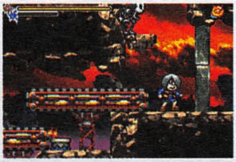
门也要先用鞋子压机关才可以。接着另一把钥匙取得的时候需要在中间的把手上停留一下方可，值得注意的是这里的最左下面有个可以提升HP最大限度的道具。完成后到上面把第二个封印揭开去右面通道。在地图上的封印之门右面的那个小房间有第三个解开封印的机关，这里的外面的左上角是钥匙，要在最上面跳过去，一定要加速跑才可以跳过。取了钥匙以后往上得到新武器，最上面就是最后一个封印。全部的封印揭开后就可以去封印之门找BOSS了。大家在返回的时候也要先把鞋子压上机关后才能从左面返回上面。在山洞的最里面见到了雪女和雪男，还有一个小孩在那里，先要干掉这三个人以后，融化的雪就会合成新的BOSS，干掉这个以后就可以过关了，注意BOSS的冷冻攻击。上面是本关的全部地图。

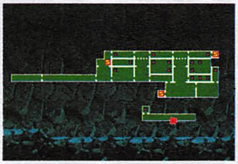


第五话 妖怪赤舌!怒山の决战!

这里的敌人都成了骷髅，而且地图也十分的麻烦，要通过不断的转换门来到新的地方。里面几个需要注意的机关分别是在一处有水的地方（图片4）通过空中的移动平台上去把OFF的机关打成ON，同时这里也是隐藏房间的入口，见图片在这里可以把墙壁打开。在最上面吊桥那里有一个可以落到下面的吊桥，从那里下去再把那个机关打成ON后，图片中的传动装置就会启动。在地图上左面那个存储点右面房间有钥匙，需要通过有瘴气的房间下楼梯后到达，注意里面不断下降的房顶，不要被打到。打开两个机关以后图片这里的传动装置就开始动了，把鞋子踢过去就可以打开门了。进去以后可以加入一个新的伙伴，从水低下一直走到最右面爬上梯子，就是需要钥匙开门的地方了。进去以后中间第二个柱子两面有两个罐子，到对面爬上梯子以后习得闪电的技能。一直走就可以到达骨女的老巢了。在这里要迎战赤舌了，这个家伙体积十分的庞大，而且很皮实，要以一边跑一边寻找攻击机会，当他攻击以后的间歇的时候就是攻击的最佳时间，不过不要太贪心，打几下就赶紧跑。右面是本关的地图。

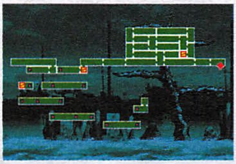






第六话 鬼太郎死の宣告!妖怪大裁判!

开始的时候没有什么困难的，当来到右面的存储点那里后会有剧情发生，鬼太郎被敌人诬陷，同时在那里进行妖怪审判会。经过审理鬼太郎被判500年的溶解刑，当再开始的时候已经是在监狱里了，打破地面开始越狱。出来以后用鞋子压住机关逃出来再次返回存储点那里往上去。在地面上一直走会来到一所学校，这里的敌人是攻击无效的，暂时还是躲着走吧，不过当他的屁股有眼睛出现的时候攻击眼睛就可以打死了。在教室里面一直到达顶层以后取得钥匙，同时顶层的左面可以得到最后一样武器。取了钥匙以后就可以去见BOSS了，这个BOSS就是诬陷鬼太郎的那个妖怪，这次一定要好好的教训一下这个家伙。这个家伙很容易对付，只要当他吐出气泡的时候不要打破即可，不然的话每打破一个就会出现一个他的分身。上面是本关的地图。干掉BOSS后会再次开庭，鬼太郎就会洗刷自己的冤情。



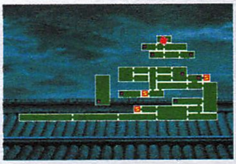
第七话 妖怪反物!中国妖怪の逆袭

本关的地图开始变得很复杂了，一定要小心。一开始是在空中进行，十分的简单，到达敌人大本营以后就要小心前进了。一直到最右面以后会得到把钥匙，地图中最左面这个单独的房间的最上面还有一把钥匙。接着往里走的时候会遇到图片中的机关，这里先踩第一个机关把石板落下，然后跳到上面把鞋子踢到另一个机关上再把对面的石板落



我来广州打工一年多了，存了一些钱，就经常在《电软》广告中徘徊，邮购很多次了，有了一定的经验，广州是游戏的中转站，从这里有大批的游戏机、游戏碟、卡带等发货到全国，因它靠香港这个大产地哦！我也经常到不同的游戏店询问价格，

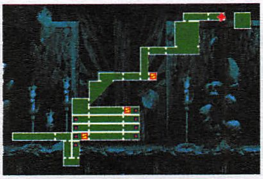
下来，加速跳过去后把鞋子收回，石板就会把鬼太郎送到上面了。到了顶层以后左面过来，到尽头下来后是个漆黑的房间，通过房间可以到电梯那里，2次乘电梯后往右一直走到尽头穿过铁门到外面后可以得到第三把钥匙。2次乘电梯后左面走到尽头有一个揭开封印之门的机关。好了以后去第一个电梯的右面开门下梯子，到室外后过了高危吊桥就是BOSS的所在地了。第一个BOSS可以通过画笔画出妖怪来，应该是相当的难缠，考验玩家的操作性了。战胜了以后再次追过去，出了石门后一直走到右面尽头可以得到重力石的技能。之后来到房顶，那个原来的BOSS就会让九尾狐复活，又是一场硬仗，而且这次版面是分上下两层的，它的鬼火遇到人就会散开十分的厉害，最好在它攻击的时候躲到它的身子下面比较安全些，不过打完就要逃到上层等待下次机会。左面是本关地图。



第八话 危机一发！妖怪列岛!!

终于到了最后和幕后操纵者的对局了，开始在下到水中的途中可以得到诅咒的宝石，出来以后就是单一的路线了，在过了第二个存储点以后在上大斜坡以前会出现一种使用念力攻击的妖怪，只有把妖怪消灭掉跟踪的念能力才会消失。爬到大斜坡的顶端以后，在左面可以看见青色的蝙蝠，可以通过踩踏蝙蝠让蝙蝠对自己伤害的时候往左面弹到平台上，在见BOSS前爬到梯子上面有冲刺右跳，右面有个平台，在那里可以得到一个罐子。

打BOSS的时候先打地上的那个老婆，只要靠近她她就会逃开，这样就可以压制住她放光线武器了，干掉这个以后再去集中攻击那最终BOSS。干掉这个以后，会再次出现一个身体巨大化的BOSS，先把下面的3头蛇干掉，然后飞到上面去打BOSS的头上的那棵树，当树睁开眼睛的时候就是攻击的机会，干掉以后就可以去打BOSS的脑袋了，头部的弱点也是眼睛，小心眼睛放出来的光线即可。胜利后BOSS会遭到裁决，审判后接受1000年的溶解刑。右面是本关的地图。

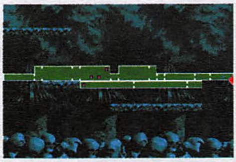


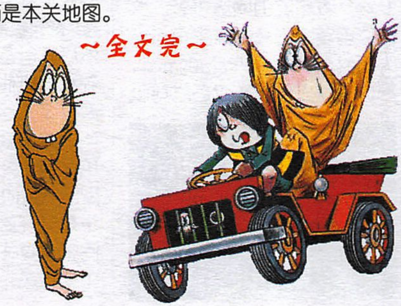
等看完结局以后取回进度再次开始游戏，会多出一个最终话。

最终话 母を求めて地狱旅

鬼太郎前往地狱寻找自己的母亲，本关相当的简单，几乎没有什么难度，在阎王那里得知自己目前在百虫馆。过了阎王那里以后有一处又是要通过打石头做自己的台阶往上跳。挑到上面以后把敌人干掉，跳到敌人那平台上，往上踢鞋子后自己赶紧下来，让鞋子压在机关上，这样右面就可以通过了。通过以后把鞋子收回，通过升起的石板把自己送到高处。之后到右面可以看见一个揭开封印的机关，这里直接走到岩浆中即可进入下面的房间，从门那里进入就可以直接到达机关那里。从门里出来后右面岩浆中的石板踩上后就会往下沉，在沉的时候只要自己跳起来它就能自己再浮上来，这样就不会沉下去了。跳过石板以后往上去进门，出来后冲刺跳到左面的石台上，干掉左边的妖怪再跳过去有个罐子接着一直左跳返回就可以取得钥匙。不过在跳的时候一定要等空中的那个敌人飞到自己这面后，抓住机会冲刺跳，当跳到第二段后敌人正好冲背后撞上自己，这样就可以过去了。走到左面尽头然后跳上去一直往左跳，这里都要冲刺跳才能过去。一直来到顶层以后，这里的吊桥要先干掉2个红色妖怪和几只蝙蝠再过去，跳到尽头后就是一个大骷髅了，在他张开嘴的时候攻击他的嘴就可以。过去以后就可以进行最终的BOSS战了。打倒夜行以后中间见到了自己的母亲。上面是本关地图。







~全文完~

有相当的了解。看到《电软》上还是有许多玩家询问这些价格。我好想把所知的都告诉他们，与他们沟通。我也是一个寂寞的游戏迷，需要有志同道合之志来交往。（广州 念宝敏）雪人：欢迎投稿啊！热烈期待中！

洛克人EXE4锦标赛

红太阳 & 蓝月亮





GBA	厂商：CAPCOM		发售日：2003.12.12
	类型：ARPG	价格：4800日元	其他：GBA通信线

操作界面

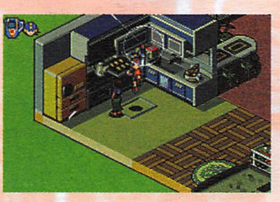


第一项CHIP FOLDER，也就是战斗芯片夹，观看和调整使用的芯片组合
第二是SUD CHIP,观看和使用非战斗用的辅助芯片(例如短期间不遇弱敌等)
第三是DATA LIBRARY，查看获得过的芯片和组合过的PA资料
第四是查看当前状态
第五是信箱
第六是KEY ITEM，关键性的剧情道具都在这里了

注：本作分为了蓝红两版，两作系统和主线基本相同，但从第二章开始在随机剧情上差别较大，本攻略以"红太阳"版本为主线，在"蓝月亮"版本不同处加以注明，并收录了两个版本全部随机剧情。部分资料及研究参考自"掌机之王"、"任天堂世界"论坛及日本游戏网站。

第一章

一大早，在床上睡得正香时突然被妈妈的叫喊和桌上的通讯器吵醒，起来后到桌上拿起通讯器"PET"，原来是一封电子邮件，打开装备菜单选择第5项"电子邮件"阅读，之后按L键即可与网络里的洛克人对话。之后出房间，与客厅里的父母对话后走到母亲旁边的红色机器前，按R键，即可传送到レンジの电脑的网络世界。这时你爸爸会出来指点主角洛克人的战斗模式，很轻松的战斗，等你完成三场比赛以后就可以

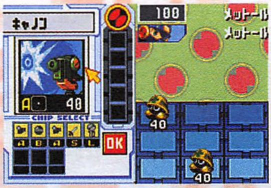


返回家中了，爸爸会交给你500ZENNY（PS：如果现在回到レンジの电脑那里也会拿到500ZENNY）。同时爸爸会交给主角第一个任务：前往秋原地区3。

现在就到自己的房间，对着电脑按R，这样就会传送到热斗的主页，然后一直向前来到秋原エリア3，在这里 花500ZMNNY向一个穿粉红衣服的人买到ソカバーバヅチ，之后按R键直接离开网络回到家中，然后和爸爸一起出门，可是来到秋原町他就丢下主角一个人离开了，与周围所有人对话完毕后爸爸就会回来，一起来到电器街，买到爸爸想要的道具，刚出门时他好像又想起了什么，于是又开始主角的自由活动时间，一直往上转，最后遇到两个女孩子，在她们面前的电脑前按R进入ステレォの电脑，进去以后和里面的人对话，完了后到左边和上方拿两个道具，然后就可以出来了。和两个女孩子说过话后进入画面左上方的出口，一帮人正在那里聚会，似乎是一个比赛的样子，此时再回到刚刚女孩子的电脑里，发现地上全是受伤的人，还有刚刚那个蓝色的怪物，但主角一上前它便飞走了。

回家，打开自己的电脑，进入后一路看到许多受伤的人，跟随这条路线一直来到秋原エリア3，再次看到那只怪物，但又是在主角一出现时便逃之夭夭，一路追着怪物向上来到了クウソュリア1，一直走到尽头でんばとうの电脑1，看见吸血鬼，但它又是在一看到我便逃走了。

回电器街，去最左上的路

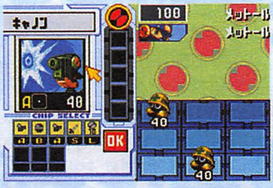


口，与里面的人对话打开那扇锁住的门，里面有一大喇叭，震得主角走了回来，无法继续前进，回到电器屋左边的电脑里与机器人战斗，结束后得到道具イャホソ。再回到大喇叭处,使用道具即可过去。最后在尽头的电脑前按R键进入でんばとうの电脑1。

在中间门口处的人那里得到道具きどぅ一タA，开动中间的机器，机器打开后必须在10秒内抓住飞行机器，拿到3个后就可以进入了。然后再问人，拿到道具[きどぅ一タB，然后开动机器，捉住4个飞行物体，完成后门打开，进去终于找到怪物。可是它用声波将主角和洛克人隔离开来，没办法，只好先去ひろば关掉音箱。然后与怪物战斗，此战无法伤及它，击中几次即可过关，一个拿刀的机器人会过来帮忙，最后在地上拣到道具[なぞのデータ,最后回到秋原町，然后到下面的とグレャ里和日墓对话，最后回家睡觉，第一章完结。

第二章

第二天早上，主角又被叫醒，今天先到电器街2ちょぅぬ那边的大喇叭（ひろば）那里，见到一个老伯在那里，和他对



话得到ジョーモンコード，然后到电气街2ちょぅぬ那里的电脑前按R进入ジョーモン电气のHP,然后进入クウソユリア1，在里面一个机器人那里可以改名，改完以后就回到大喇叭的老伯处，在那里有三个需要帮助的人，你要完成他们给你的任务。这里开始接受任务，注意在完成一个任务前是不可以接其他任务的。

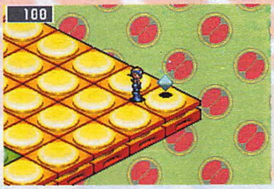
金发男人：他要找安全帽小兵的村子拿回丢失的研究数据，先到デカオのへゃ，到里面的电脑前按R进入デカオのHP，通过这里来到 秋原エリア2，然后一直到クウソユリア2，一路上与红色NPC对话，然后回到电气街1ちょぅぬ那个门上楼，来到电气街2ちょぅぬ那个广告，按R进去，和里面绿色的机器人说话，得到けんきゅうデータ，并且和它战斗，完了以后回去给金发男人交差。

科学家：到秋原町的公园三棵树的其中一棵树上拿到ナナフシメス的虫子，然后到やいとのへゃ沙发上的狗熊那里找到另一只ナナフシ オス的虫子，即可回去。

女人：必须答对她的3道算术题,然后打架3场，连赢就可以了，完成后与中间那个男人对话，最后回到车站，坐地铁可以到达新地方デンサンドームまえ，到了那里，去比赛大会现场，进去发生剧情，可以看到对战表。之后的对手将随机出现以下人物：

一、女孩事件（红版专有）：

出门后在大门的门口见到一个小女孩，和她说话剧情后，来了邮件，看了以后回家，看见那个男人也在家，和他说话得到电脑すいしょち、サイバーおきよう，然后到家里的电脑前按R，到里面找隐藏在里面的人，看不见不要找，等等，你现在不是右上角有个球吗？只要你接近目标，球会变黄。再接近就会变红，这样你就按A，就可以找到他们了，地址为下面：秋原エリア1 一个、秋原エリア2 两个、秋原エリア3 一个、クウソユリア1 两个、クウソユリア2 一个、クウソユリア3 一个。找完8个后，回家和那个男人说话，然后就可以进入比赛会场，第一个比赛对手是个小女孩，战胜她后就可以了，完结出来，见到同伴，然后出去，剧情后接到电子邮件后，来到ひろば和左上角那个老人



说话，得到[メモ]，然后到クウソユリア3商店左上的小路那里问一个机器人，可以得到[ヒントデータ]，到比赛会场右边的房间，调查中间的花篮后，接到一个邮件，然后回到秋原町调查公园的小松鼠像，得到下一步的提示，然后到以前打吸血鬼的でんばとうの电脑里面，和第四个人说话战斗,连战三场后，来邮件了，看完邮件后，知道要找5个东西，分别在：

1、到秋原エリア1 问右下角的紫色机器人得到[1データ]。

2、到秋原エリア3到中间花1000元向紫色机器人买得[2データ]。

3、到クウソユリア1 同紫色机器人说话，回答对问题就可以得到[3データ]，答案为：3.3.1.2.3。

4、到クウソユリア2和紫色机器人（要芯片，可以秋原エリ

机战D串连打（GBA）：在机战D中有一个串连打设定，在所用的武器中，只要带C字的武器就可以用串连打，但是连打一定要满足以下条件。1、敌人一定到成一直线。2、敌人排列中不可有空隙。转下页

ア2商店买）得到[4データ]。
5、直接到クウソユリア3问紫色机器人就可以得到[5データ]，但过后要打一场。

全齐以后就到ひろば那里的控制器引发剧情，战斗，然后去比赛，对手是小胖子，战胜后，有爸爸发来的电子邮件。



二、陀螺老人事件

出去外面，见到一个老人正在和自己的孙子吵架，等小孩走后，就可以进入那个陀螺机器里面去清除病毒，把里边的小东西干掉后可以出来了，出来时那个老人却说自己的NAVI坏掉了必须修理，然后走掉了，主角只好捡陀螺（でんどうゴマ），拿去电气街2ちょうぬ和还给老人，回到秋原町公园处和老人同好会的人说话，引发剧情，那些老人答应帮忙，不过条件是洛克人必须到电脑里去回答4个人的NAVI的问题，他们的位置分别在：クウソユリア1，クウソユリア2两个，クウソユリア3.一个。各得一个ひでんのデータ，有四个后，得到[がいいんてがた]后，回到家里电脑进入秋原エリア1入口处的电子门进去和机器人说话战斗，完了以后到ひろば去，剧情（头晕），然后回去比赛，对手就是刚刚修好NAVI的老头的陀螺人，战斗胜利后，事件完结。

三、火焰人事件(红版专有)：

第一次比赛中如果对手是火焰人，和操作者ヒノケン打过招呼后主角会肚子饿，去赛场左边的店买章鱼烧吃，这时候也会过来，谈话中这位似乎帮过店主MM的忙，两个小混混来骚扰的时候也被ヒノケン使眼色支走。之后炉子突然出问题，PLUG IN进去解决病毒后炉子坏掉……找回比赛表前和人对话得到ID，上秋原エリア3用ID打开电子门，发现火焰人在和两个古怪家伙谈些什么，上去通知他去修炉子后，回章鱼烧店对话。之后进赛场比赛，突然ヒノケン说为了给WWW组织复活他吩咐手下在赛场安装了炸弹，不过这时候他发现章鱼烧店MM也在赛场，急忙吩咐手下停止，但是没人听。主角要去赛场里找到炸弹并解除，炸弹有5处，分别是桌上的包、售货机、入口的接待桌、中间的花篮、屏风挡住的角落。全解除后回赛场，又得知威力最大的炸弹在比赛机器中，PLUG IN以后调查炸弹装置，ヒノケン会解释解除有2个步骤，首先玩小游戏，按A键解除20个小炸弹，注意数字到0就爆炸，之后再调查装置打倒病毒就彻底解除。完成后和ヒノケン的火焰人对战，胜利后得到火焰魂：消耗火焰属性CHIP召唤，火属性，水弱点，移动到岩浆地面可以吸收岩浆补充HP，召唤同时一部分地面会变成草地，火属性CHIP可按住A变成特殊蓄力攻击，B蓄力攻击是3格喷火。

四、闪光人SPARKMAN事件：

看过比赛表后接到EMAIL，去赛场正门前和男孩对话，本以为他是修理PET的，结果他把卡片组合成一个垃圾组合，拣到他走时掉下的纸片。去电器街，和某女人对话，再和商店前的店长对话，让他帮忙修理，他说需要密码。（猜密码方法：先只改动第一位密码，直到老人说："刚才的输入密码7位中有一位正确"，那自然就是改动的这一位数字，以此类推，就可以得到完整的密码了）就修理完成。回赛场好好教训一下SPARKMAN。

五、幽灵女孩事件

对手是个普通NAVI，出门会不知道从哪里出现个小女孩要和主角玩，到正门口和女孩子玩游戏，中途接到妈妈电话。回家见到女孩子的爸爸，他拜托主角上网络让网络幽灵成佛，并给道具两个，上网后当右上的水晶球变色就表示附近有幽灵，红色时就是靠的最近了，按A键找他出来。只要解决4个坏幽灵就可以回复大叔了。之后回去比赛，赛后女孩子也升天了。



六、水泡人AQUAMAN事件(蓝版专有)：

和AQUAMAN对手时，向赛场外走自动有城户舟子的一系列事件，全看完后和门口的双胞胎之一对话得到道具，上网络到タウンエリア2找到AQUAMAN（右上是氧气表，可以中途进入房子标记的个人主页恢复），再跟着她逃跑的方向到秋原エリア的电子门前，调查门。OUT出来再问刚才那个双胞胎得知舟子去了电气街，到那里找她要来钥匙，开门进去说服AQUAMAN回去。之后就可以比赛，胜利后得到AQUA SOUL，消耗水属性卡召唤，水

3、我方用串连打时要和敌人成一直线，并且只能贴身攻击。在满足以上条件后就可以串连打，但不同的人和机体连打的数目不同，如主人公可串连4人，死神高达可打3个等，但至少是可以打2个。只要用好串连打就可以产生地图兵器的效果。（浙江　李鹏）

属性，电弱点，在冰面移动不打滑，使用水属性攻击卡时可以按住A键蓄力成为2倍伤害，不过有时间延迟的水属性卡并不能蓄力，B键蓄力是有纵深一格伤害效果的水泡枪(威力20）。



七、数字人NUMBERMAN事件（蓝版专有）：

和他对手的话会有个工作人员来通知说他弃权了，去日暮商店看个究竟，接着上网络帮助散发传单，总之见人就发，发出10张以上就可以回店里找店员MM交差。之后上网络タウンエリア1的电子门前听到数字人在里面喊救命，调查门后，回去找店员MM拿了钥匙再回来开门。里面另外的一扇门需要密码，因为密码的问题随机，暂时给出部分问题答案（见下）。救完人回去比赛，赛后得到NUMBER SOUL，消耗攻击力+10类的卡召唤，召唤中无属性卡威力+10，B键蓄力攻击是丢出3格的色子炸弹，另外选卡菜单将出现10张卡待选。

第三章

主角正在公园无聊地玩耍，不一会，メィル前来叫主角，去メィル的家，上网看到原来正在举行挑战赛，赢了则可以得到新建公园的门票两张，在メィル热切的目光下主角义不容辞地参加比赛，用道具メィルのPコード连入脑，来到クウソユリア3门门口那个女精灵，后和那个机器人战斗，胜利。然后回到メィル家中，下线时突然听到家里传来警报，然后回家，发现家中遭到抢劫，在房间里救出妈妈，听说犯人在电脑里有留言。打开电脑后果然发现上面写着威胁文字，要主角交出黑暗芯片给パークエリア的某人，不然就有性命危险。按R进入网络世界，然后到クウソユリア3最左上的电子门发现被锁住了，洛克人在尝试用枪打开的时候引来了管理员，打倒他后从他身上得到密码，输入密码：RAEJDUK后电子门打开，在クウソユリア2见到犯人，当然是把他暴打一顿。

回到家中有新的邮件,是爸爸发来的,得到一个新的机器。

几天后，メィル打来电话，和她一起逛新建成的公园，不过，公园的中央系统似乎出了一些问题，向城堡前穿制服的人打听过情报后在右上角冷饮车的电脑前按R进入网络世界シエロ・カスティロのHP，从里面的娃娃处得到道具，进入传送来到パークエリア1，一直走



到パークエリア3，消灭掉中央控制系统中的病毒，最后出来与メィル对话，然后到下面的车给她买冰激凌（アィス），然后两个人一边逛公园一边聊天，进入右下角的鬼屋，里面可以拣到不少好东西，出来后有管理员赶来找到主角，原来又发生意外：用来招揽客人的机器人全部发狂！当然需要洛克人来解决困难了。随后就进入ぬいぐるみロボの电脑1，这里的迷宫是靠坐船前进的，如果你遇到那些闪光的石板的话，你就要拿到相应的石板数据补完才能通过，相应的石板一共有3处，分别为：.ががみ、.たいぼく、こうしんの一击。解决掉第一个机器人后，再对付其他的，然后到右上的那个像狼人一样的电脑前按R进入，难题还是和上个机器人那样，相应的石板为：.ウィザーモンキ、.まほうふうじ、.はなのよさ和ひっかき，进入控制器，干掉敌人就可以出来。最后再到下方冒火的那个机器人那里按R进入，相应的石板为：1.せんそう和かんじょう、2.ことり和ダンス、.おもちゃのぶひん，进入控制器，干掉敌人收到メィル发来的电子邮件，出去后进入鬼屋（里面一片漆黑）一直来到吸血鬼面前按R进入相应 的石板为：.ガン'デル'ソル和しんくのマフラ、.おてんこさま、.太阳之光、リンゴ、.たいよ和.てんもど。最后来到控制台，"船夫"就是吸血鬼怪物，它终于现身了，这次仍然没有办法用普通攻击伤到他，不过2个回合后，突然出现的暗黑剑芯片将他瞬间KO。
然后在大家的庆祝下结束了这一天的冒险

第四章

某天，主角正在家时，突然有人来通知主角如果要参加比赛，不过必须要有50点以上的point才行，所以开始了我的寻找之路。(部分POINT得到地点见附图A)

POINT收集的数量将决定以后遇到的对手，但主线路不变，得到50点point后，到新公园城堡的前面和那个男人说话，得到道具ワォルダ2就可以进入了城堡了。现在又有来电，主角进入后就直接看比赛列表了。

近日，我与壮兄对《光明之魂2》有一点小研究心得，全部奉献给《掌机迷》，先讲几种易爆魂玉的怪物：（机率最小），斗技场表示挑战斗技场也可获得。

可能遇见的对手

一、WINDMAN(红版专有):

这时候WINDMAN的操作者五十岚会来和热斗打招呼，原来WINDMAN是风神，靠"增减之笛"封印力量后才能被这位女孩控制。可是酒喝多了的女孩子不小心让封印揭开了，进パークエリア发现全区域都在刮大风，行走中被旋风碰到就被吹回起点，战斗的时候也不停有风在吹(用防护罩CHIP可以防风)。好容易进最里面封印了WINDMAN，该回去准备比赛了。进城堡里就开始比赛，尽力打败WINDMAN后可以得到WIND SOUL！当然是用风属性CHIP召唤的，效果：召唤同时吹飞敌人的护罩！召唤中风属性CHIP威力+10，可以在空地形移动，敌人自动被吸到前线，普通攻击变成弹飞一格的空气枪，蓄力则是吹飞对手的风斩刀。

二、山川味太

操作员跑来打招呼，原来是个厨师小鬼山川味太。去下面广场看他的料理表演，老人吃了料理后感动得灵魂出窍，不过热斗还是认为他的料理没有妈妈的好吃，结果两人决定先来场料理比赛。这时候有电子邮件发来，让热斗和洛克人去パークエリア2的料理区域找人学习，同时得到了开电子门的钥匙，在那里发现了个自称烹饪达人的古怪家伙，他会教洛克人如何操作烹饪机，这里要完成小游戏，用B键切开掉下的材料，A键打飞病毒，其中果子样的材料则不要切。完成后还要去パークエリア3控制器那里找卖材料的人，连战胜出得到材料再回去找烹饪达人，他最后留下一句"做料理要抱有让吃到的人感到幸福的心"就催主角去比赛。料理比赛在广场进行，照例完成小游戏，之后还是那个老人来评判，这次吃了味太的后果是好吃的爆炸，不过吃主角的料理后更是见到死去的老伴显灵 。输了后味太还是不服，要网络对战上见高低，那么就回去城堡比赛吧。这个对手唯一讨厌的地方就是不断的放各种障碍类的CHIP，包括无敌小号，不过其他方面都没什么好说的，很简单。赢了以后味太终于认识到自己的不足，心服口服的回去了。

三、NAVI--VIDEOMAN

那个自称名导演的家伙居然拜托热斗弃权，原因是他的NAVI--VIDEOMAN只剩一星期生命……虽然不相信他的鬼话，热斗和洛克人还是决定去看看情况。 パークエリア1和パークエリア2的接口处看到VIDEOMAN后被他无耻的下了圈套，移动方向相反！要解除必须去パークエリア3、タウンエリア2、秋原エリア2收集3个录像带，这段路只能倒着走，注意别碰地上的符号，不然回到起点。找完后就该去比赛上报仇了，不过建议比赛前把抢地的CHIP多带几张，并设为默认。VIDEOMAN的比赛一开始就要用抢地，打断中间的录像带后立刻冲到第一排，让录像带无法干扰洛克人的攻击。VIDEOMANHP减少后会改变颜色，其中蓝色的时候会不断恢复HP，一定要用强力攻击



附图A

(斗技场) 电魂玉打"魔女之馆"中后期出现的棕色蝙蝠，或开恶魔塔蓝宝箱(第二难度)。
冰魂玉　打"冰之洞窟"中后期出现的冰鳄鱼，或从冰洞救出公主后公主给的。

速战速决，不然他可是无限补下去……胜利后居然还是那个大叔来颁奖，之后出现神秘声音威胁洛克人去比赛机器PLUG IN,进去后见到LASERMAN，GUTSMAN来帮忙，不过被洛克人的黑暗魂控制后反而出手攻击洛克人！对付他用WIND SOUL是很简单的。

四、燃烧人BURNERMAN事件：

看到和他对手后，火焰人的操作者会跑过来，接着两人为谁是最优秀的火焰NAVI操作者而提出决斗。出公园的时候接到妈妈的电话说电脑冒烟了，回去先和妈妈对话，再回房间PLUG IN，不过妈妈给的道具灭不了大火，所以热斗去商店的日暮先生那里要来了强力的灭火器。这里根据按B键时灭火器的力量多少决定一次灭掉几束火，如果是满力则一次就全灭。清除秋原的火后，赶去比赛的城堡那里，刚要进门却发现冷饮机冒烟了，PLUG IN后一路灭火到两人面前，用激将法让BURNERMAN回去比赛。现在就可以正式和他比赛了。



五、ROLL的事件(红版专有)：

和她对手后可以看到美露带她去公园的网络练习，不过接下来就是やいと来找热斗求援，因为ROLL被奇怪的NAVI困住了。上パークエリア1先和やいと的NAVI对话，去パークエリア3发现电子门上写着主人去买东西了。在秋原エリア2商店前打倒犯人得到钥匙，进门



解救ROLL。回比赛的城堡会接到ROLL的EMAIL，去美露家的布狗熊PLUG IN，和ROLL展开抓鬼游戏（要抓到ROLL3次才算结束）。全结束后回去比赛，赛后得到ROLL的治疗魂：用恢复系卡片召唤，B键的蓄力攻击是有破坏对手持有卡片效果的弓箭，另外在这状态中使用任何卡片都会恢复最大HP的10%。

六、黑手党事件

对手是个使用普通黑色NAVI的满脸凶相的大汉，打过招呼后，出城堡看到大汉的NAVI被老太婆（黑手党的BOSS）拿走，上去问大汉，原来他从小被刚才的BOSS收养，但是他的愿望是开面包店，接着他拜托热斗找回他的NAVI。向下走发现老太婆把NAVI交给了个小流氓。上公园网发现大批黑手党的NAVI，原来他们打算谋夺BOSS的位置。这时候要避开他们的视线（只要他没面向你，从身边走过去都可以的）去救被关的NAVI。救援成功后去城堡前和大汉对话，接下来可以欣赏老太婆的瞬狱杀……之后就可以去比赛了。

七、木头人WOODMAN事件（蓝版专有）

出门路上接到EMAIL，去秋原公园和サロマ见面，之后去电器街最里面看到剧情，接受她委托后，进比赛场，打倒比赛机器里右上的NAVI。去城堡前再和サロマ对话，上公园网找木人，这段地面会有木桩挡路，找到木人后他回去比赛，比赛后得到WOOD SOUL，用木属性卡片召唤，木属性，火弱点，在草地可以缓慢恢复HP，B键蓄力攻击是隔一格的旋风攻击，召唤中装备木属性卡片可以吸收掉紧接的无属性卡片的攻击力（例如，先选择攻击力60的回旋标，接着选择攻击40的加农炮和攻击50的炸弹，结果回旋标攻击力将成为60+40=100，而被吸收的加农炮卡片消失，另外召唤中不会成为麻痹和混乱等异常状态。

八、钢铁人METALMAN事件（蓝版专有）

对手是他的话，她的操作者白泉会来叫热斗去下面的广场，在广场看她空手K石头……之后得到钥匙道具，去タウンエリア2开下层的一个电子门找到后面的某个NAVI，对话时先选右边的一项，他就会告诉你去パークエリア里找人买酒和小菜。在パークエリア里找两个人分别用500z和一个スプレッドガン L（这个卡可以在タウンエリア拣随机绿水晶得到）换取那两个道具，回去交给那个NAVI，他会让你练习K石头，这个游戏是面对石头先按A开精神统一窗口，在游标到红色的时候按下B就可以打破石头。通过练习后回广场找白泉，PLUG IN她后面的冷饮车，和METALMAN来3场K石头比赛，在60秒内破石头多的人胜利。赢了以后回去比赛，赛后得到METAL SOUL，用破坏防御类



（斗技场）火魂玉　打“火山”中的鳄鱼。（斗技场）暗魂玉　打“沙漠”中的多脚爬虫（非蝎子）。
（斗技场）土魂玉　打“冰洞”、“火山”、“地下监牢”的石头人。

的卡片召唤，普通攻击都能破防，B蓄力攻击是正面破防效果的拳头攻击，破坏防御类和无属性卡都可以用A键蓄力（有延时效果的卡则不能这样）强化为2倍杀伤。

第五章

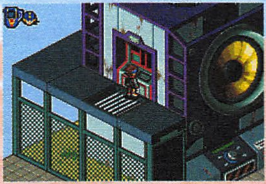
一开始，主角与女主角的机器人正在谈论主人，这时主角正和妈妈打过招呼，赶到机场去参加世界大赛。刚到美国就收到电子邮件，然后问石像前面的那个男人，他会给些东西你，然后你随便闲逛一下，和NPG都说说话，逛完以后，再回去问那个男人，他会带主角去旅馆，可是刚走一半，主角就被绑架了，醒来后发现自己被绑到一间房间里，并且在门边听到开门的钥匙分为4份藏在美国网络里。从石膏像处的电脑里进入网络世界ホテルのHP。然后通过这里进入アメロッパエリア，在这里的箱子里，可以得到钥匙カキトーダ，共四个。回到房间，原来这一切不过是对参加者的一个测试而已，而这个房间也就是为主角准备的旅馆房间。下面去斗技场登记，顺便看看对战列表。本章可能随机遇到的对手和事件分别有：

一、印地安人和他的THUNDERMAN：

主角听说餐厅老板有一个为参赛者举办的小活动，地点在美国网络上的商店前，赢了就有免费大餐吃。颇为心动的



主角出去的时候却遇到奇怪老人要和洛克人对战，虽然打败了他，但是他却念着奇怪的东西走了。回旅馆上线，在美国网络上的商店前和人对话，简单胜出后突然洛克人出现意外，体力不断下降！主角去马车的雕塑前找印地安人帮忙，原来这是印第安部落的诅咒，并告知了解决方法。回旅店上线，首先在美国网络和右下连接的亚洲网络（アジーナエリア）找齐4个东西，之后用它们打开美国网络的电子门，得到里面的诅咒娃娃，再去找美国网络的THUNDERMAN对话解诅咒。事件完成后就该回去比赛了，战斗胜利后，剧情后会得到THUNDER SOUL。消耗电系CHIP召唤，雷属性，木弱点，电和无属性CHIP附加麻痹效果，蓄力攻击是麻痹电环。



二、非洲小孩：

他很热情地邀请主角去非洲玩，于是主角来到非洲。与小孩对话后在神像处上线，这里的PCODE要和NAVI对话后战斗胜利才会得到。在西伯利亚网络（シャーロエリア）找到后回去报告就赢了，不过网络外却发生意外--河水突然消失了，估计是管理水源的水神像系统出了问题，不过上线之前要先去非洲网络拿电子门后的复活水，同时男人给了第一个门的钥匙。到电子门那里，第2扇门要回答问题，选2、1、3、2、3，第3扇门处是战斗。得到复活水后去水神像PLUG IN，顺序走蓝、绿、蓝、粉、蓝、粉的传送点就可以到中央系统排除病毒。办完事情后回去比赛，调查鸵鸟后回赛场打败非洲小孩。事件完结。

三、COLDMAN：

一个奇怪的家伙，他来之后，温度突然快速下降，上网虽然找到了机器人，但问题没有得到解决，出旅馆时更是发现外面下起了大雪！而且同时也接到关于西伯利亚气候异常的电话报告。赶到西伯利亚后，在气象站发现人倒在地上，和他对话后得知要恢复4个雷达的系统才可以恢复天气，出发前一定要切记身上带有以下芯片：ヒートショトC、ヒートブレスK、ブラックボムZ（用4000z的辅助道具オープンロック打开シャーロエリア左下的紫水晶得到）、フレイムラインF（得到的第二个卡片组合里应该有的，换出来就可以了），没有就要去搜集或买来。此时右上有体温显示，在屋外活动会逐渐下降，不过回这个屋子就可以还原。先调查挡路的雪，调查街上的商店得到铲子，去雷达处铲雪（连按B），之后上线，先解决里面的所有雪人再调查中间的火把，有上述芯片的情况就可以点燃。全完成气候终于恢复正常。回美国继续比赛，在大雪中打倒那个作恶的机器人。事件完结。

四、ジャック?ボマ▮和他的NAVI：

他会跑来要求和热斗比赛足球，首先到美国网アメロッパエリア右上方和ボムシュズ 人对话，用メットガ ドA换来球鞋ボムシュ ズ→足球比赛：先去美国的无头女神像PLUG IN射点球，再去非洲网アッフリクエリア左方找NAVI

毒魂玉	收集4个“人形”去“光之神殿”合成，或去“道具屋”用爆弹炸那只可爱的熊后进入上方秘道开宝箱得到。
光魂玉	打最终城堡中的“裁者”，或用爆弹炸“魔女馆”浮板。



比赛→到大赛场前面的马车雕塑PLUG IN，再比赛一次，回去正式开战，胜利后事件完结。

五、剑道人事件：

遭遇剑道人时，他的操作者名人会穿着剑道服装从门里冲出来。原来他去非洲考察的时候被推选为非洲代表。随后飞往非洲，先和附近的NPC都对话，知道他在网络上后，在神像PLUG IN（和传送点边的NAVI对话战斗后得到PCODE）上网络看到剑道人，不过他要洛克人完成亚洲、美国、西伯利亚3处网络的练习才肯对话。去以上3个地点找其中的剑道机器练习，这个游戏是根据对方的防御方式攻击（高举剑－－下+A打下段；抱胸－－右+A打中段；防下－－上+A打上段；高举剑突然大喊－－左+A防御），在时间内把他体力减到0就通过。通过后拿着3个证书去见剑道人打招呼。回赛场比赛却没有发现此人的踪迹 。飞去非洲才发现原来有个家伙控制狮子抓了人质要报复名人。绕过去在狮子雕塑上线，破坏里面全部的奇怪设备解除对狮子的控制，破坏了针对名人的阴谋后终于可以回赛场就可以开始正式的比赛。事件完结。

六、SEARCHMAN事件（必须要进入黑暗网络）：

在回旅馆途中会碰到操作者ライカ，主角会因为对比赛的看法不同而起争执，最后还几乎演变成打架。ライカ走后，不服气的热斗追到了西伯利亚要参加ライカ的任务证明自己实力，在研究所里和刚进门处的工作人员对话，通过战斗测试拿到打开网络犯罪组织据点的钥匙。接下来去黑暗网络6（ウラインターネット６），进黑暗网络后会不断被人狙击，要及时按提示的方向键躲避。在黑暗网络6找到据点的门，进去后和犯罪组织的人战斗，胜利后他居然又叫了几个人来放什么合体必杀，不过却全被刚才的狙击干掉了。接下来就回去比赛，胜利后得到SEARCH SOUL。消耗隐身、钻地类的卡片召唤，召唤同时解除所有对手的隐身、钻地状态，召唤中在选卡片的时候有特殊指令随机替换当前卡片，B键蓄力攻击是无论对手在什么位置都能命中的狙击，不过蓄力时间很长。



七、垃圾人JUNKMAN事件（蓝版事件）

赛场会有工作人员出来，拜托洛克人上亚洲网处理垃圾，坐飞机去亚洲，在4个并列的佛像处PLUG IN，不过要花6000z才能和里面的NAVI买到PCODE（抢钱啊……钱不够的话其实从美国网络也是可以通过去的）。和亚洲网络里站在垃圾前的NAVI对话得钥匙，开下面的门，剧情后自动OUT，这时候连按几次L键和洛克人对话就可以发现其实是垃圾人抢了洛克人的身体，再PLUG IN，打开网络垃圾堆找回真正的洛克人（战斗中是混乱状态，操作方向相反）。之后和卧佛前的NPC对话得知卧佛也能PLUG IN，回前个场景和右上女人对话，过去卧佛PLUG IN，和里面的绿色程序对话得到道具。回去比赛，赛后垃圾人自我消灭了，不过还是得到了JUNK SOUL：消耗石头一类的障碍类卡片召唤，召唤时让对手混乱，B蓄力攻击是操纵场地上所有障碍物攻击敌人的特殊攻击（没有障碍物就没效果了），另外召唤中仍然可以再抽到已经使用过的卡片。

八、BLUES的事件（蓝版专有，必须进入黑暗网络）

与他对手会接到炎山电话，去旅馆见他，之后BLUES被抓，上网进入黑暗网络救他，途中会有3道门挡路，分别要找1、2、3把钥匙才能打开，在网络中找到3把钥匙后成功救人。回去比赛，赛后得到BLUES SOUL，用剑系卡召唤。

终章

比赛结束后，主角被飞机接到了ANSA，上2楼参加会议，不料突然发生紧急状况，世界各地的网络全部堵塞，在独眼科学家处得到爸爸的信（パパのてがみ），下面要坐飞机去各地上网络清理堵路的障碍，全清理后接到电话，要先去美国网络找下面一个NAVI对话拿钥匙后，通过タウンエリア2的电子门进入公园网络的断开区域抓堵塞网络的犯人。打倒犯人后他却选择了自爆。以为洛克人已经挂掉的ANSA正准备请



（斗技场）死神魂玉　　打死神即有机会获得，或开恶魔塔蓝宝箱（普通难度）。七级书出产地点：据我俩目前来说，第二难度（ADVANCE）下，在最后一关（打人马骑士那关），打怪物爆出七级书的机率比其它任一关机率都大。转下页

独眼科学家的NAVI出马去小行星。不过，洛克人却是被同伴们所救，马上赶回ANSA，和一楼中间的人对话后上电梯去发射场。剧情后从左端的装置PLUG IN进入小行星网络しょうわくせいの电脑1。这个迷宫要顺序走过地面上1、2、3、4、5等点数记号才能通过，注意时间过长（这时将会遇到大黑洞，可以用连按A、B键的方法避免被吸走），或者走错顺序都会被传回起点（出现小黑洞，一定被吸走）。费了很大劲到打开第4个区域通道，入口前出现了LASERMAN，打倒后进门的时候洛克人会提醒说下面的区域不能再存档或者退出的，所以先做好准备存好档再进去。尽头是小行星的系统，它先是从洛克人分离出黑暗洛克和洛克人对决，战斗之后才是BOSS真正的形态，HP高达2000，而且只能攻击它的中间部分。一场苦战后，朋友会驾着直升飞机将主角带到父亲处，而BOSS的主人则选择了自杀。世界恢复了正常。

3天后，主角终于捧起了属于自己的奖杯。

研究篇

关于S级评价的研究

一、时间

笔者发现战斗时间越短，所获得的点数就越高，而S级评价也并不是非常困难。究竟如何才能得到S级评价呢？待笔者细细道来：

对杂兵战时的时间在0：00：00～0：05：00内时可以获得7点，0：05：01～0：12：00内可以获得6点，0：12：01～0：36：00时间内结束战斗可以获得5个得点，0：50：00以上则只有4个得点了，因此要好好把握住同杂兵战斗的时间。

与NAVI战斗时需要注意，0：30：00内可以获得10点，0：30：01～0：40：00内可以获得8点，0：40：01～0：50：00也可以获得6点，而0：50：01以上则只能获得4点了。

二、移动的格数

在战斗时，移动的格数在2格以内，可以获得1点，而如果在3格以上，就没有得点可以加了。

三、DOUBLE DELETE、TRIPLE DELETE

当屏幕上出现DOUBLE DELETE 时加2个得点，出现TRIPLE DELETE的字样时，加4个得点，要善加利用，尽量打出TRIPLE DELETE吧！

四、挨打次数

如果一次战斗中没有被敌人打中，可以加1个得点。被打中1回，没有得点可加。如果被打中2回，就要倒扣一个得点。打中3回，要除2个得点，被打中4回以上，就要扣除3个得点了，各位在战斗时一定要注意啊！



以上合计如果达到了11点，就可以获得S级评价了。怎么样？是不是也不那么困难？有时间的话还是亲自挑战一下吧，这样才可以体会到获得S级评价的乐趣所在。

关于秒杀的研究

一、魂

如果战斗中想要秒杀敌人，就必须重视魂的配合。在蓝版中，NUMBERSOUL可以选10张卡，METALSOUL可以蓄2倍杀伤。在红版中，SEARCHSOUL每回合可以换卡，提升凑出组合的可能性。

二、秒杀能力分析

这次EXE4中是可以通过辅助卡片配合多段攻击以及魂等来达到对敌人的秒杀。下边介绍一下几种卡的秒杀能力。有了它们，相信对付最终BOSS时，大可以放下心来^_^。

スーパーバルカンV

机枪武器，基本威力是10，可以12发连射，如果用辅助卡强化之后，可以达到异常惊人的效果。ダブルポイント＋スーパーバルカン＋アタック＋３０＋アタック＋１０＋アタック＋１０，按照这个方法计算，可以使威力达到1440，倘若在完全同步下威力甚至可以达到2880！

トルネード

旋风武器，基本威力是20，可以8连击。根据地形不同，其威力也会有所变化。如果敌人脚下是沙漩涡地形攻击次数将翻倍，可以连续攻击

我们目前打出级书有：女法师的冰书、魔法盾、龙卷风、火墙、雷电术、僧侣的祝福、抗性书、黑法师的施毒术、暗包术、忍者的落叶术、敌止术。剩余的沙漠、火山等地都是可以打出七级书的，但机率……

16下。サンドリング（命中对手制造沙子旋涡）+ダブルポイント+トルネード+アタック+３０+アタック+１０，这样威力可以达到1920，完全同步下是3840！这个卡片在游戏初期就可以得到，善加利用的话会很有帮助。

ホーリードリームH

GIGA卡，红版中的武器，基本威力是50。吸收地上的神圣地形来增加自己的攻击次数，可以达到19连击。ダブルポイント+ホーリードリームH+アタック+３０+アタック+１０+アタック+１０的威力是2560，完全同步下是5120。得到的方法是用100个BUG去换。



超级晶片

一、两个版本共通的超级晶片：

NO	晶片名称	编号	效果
001	スーパーバルカン	V	对前方一个敌人连续进行12次攻击
002	ネオバリアブル	N	可输入指令令招式变化
003	リュウセイグン	R	在对手区域中落下30颗流星
004	ゴッドハンマー	G	在眼前设置石像,不论敌我也给与大伤害
005	オジゾウサン	O	在眼前设置地藏王,如攻击地藏王会受到天罚
006	ジェラシー	J	给拥有晶片的敌人X80的伤害力
007	バグチェーン	C,*	将BUG状态转移给对手
008	バグシュウセイ	B,*	修正机兵BUG状态,将之回复正常状态
009	フルカスタム	*	令改装能量棒立即全满
010	ドリームオーラ	D	发出能防御200攻击力以下的防御罩
011	サンクチュアリ	S	把己方区域全部地台变成神圣地台,受到攻击损伤减半
012	アタック＋３０	*	在攻击晶片之后选用,该晶片攻击力加30
013	ダブルポイント	*	牺牲己方的区域，之后的那一张晶片增加攻击力为牺牲格数 × 20
014	ムラマサブレード	M	黑暗晶片,自己减去的HP转为攻击力
015	ポイズンアヌビス	A	黑暗晶片,在敌区域中设置会产生毒气的毒神像
016	エレメントダーク	E	黑暗晶片,长达三格的攻击(前方)在毒沼上使用攻击力加倍
017	ブラックウイング	W	黑暗晶片,在敌区域中出现exe3的黑暗人的蝙蝠攻击
018	ダークライン	L,*	黑暗晶片,使用后己方全地域变成黑洞
037	タップマン	T	在3格前,由斜四方出现的陀螺攻击后,再出现陀螺人攻击3次
038	タップマンＳＰ	T	在3格前,由斜四方出现的陀螺攻击后,再出现陀螺人攻击3次
039	タップマンＤＳ	T	黑暗晶片!在3格前,由斜四方出现的陀螺攻击后,再出现陀螺人攻击3次
040	バーナーマン	B	在2格前,出现3方面的火枪攻击
041	バーナーマンＳＰ	B	在2格前,出现3方面的火枪攻击
042	バーナーマンＤＳ	B	黑暗晶片!在2格前,出现3方面的火枪攻击
043	コールドマン	C	向前方敌人进行攻击，场地内若有障碍物，将会以障碍物数量增加攻击次数
044	コールドマンＳＰ	C	向前方敌人进行攻击，场地内若有障碍物，将会以障碍物数量增加攻击次数
045	コールドマンＤＳ	C	黑暗晶片!向前方敌人进行攻击，场地内若有障碍物，将会以障碍物数量增加攻击次数

游戏中的稀有道具，如犬、猫、羊、土星机械、古代机械、字母、人形、小甲虫、独角仙等道具都是随机获得的，在各个关的各个宝箱均可得到，集齐四个，如犬、猫等4个运动、土星机械等4个机器，4个人形，SOUL字线，SEGA字母，四种超小昆虫，均可去光之神殿合成特殊道具。

046	スパークマン	S	眼前区域会受到电波攻击，击中后敌人会看不到东西,如敌人在眼前一列会受到两倍伤害
047	スパークマンＳＰ	S	眼前区域会受到电波攻击，击中后敌人会看不到东西,如敌人在眼前一列会受到两倍伤害
048	スパークマンＤＳ	S	黑暗晶片!眼前区域会受到电波攻击，击中后敌人会看不到东西,如敌人在眼前一列会受到两倍伤害
049	シェードマン	X	放射出音波攻击,可输入指令敌人麻痹或混乱
050	シェードマンＳＰ	X	放射出音波攻击,可输入指令敌人麻痹或混乱
051	シェードマンＤＳ	X	黑暗晶片!放射出音波攻击,可输入指令敌人麻痹或混乱
052	レーザーマン	L	向前方直射长达五格的雷射攻击,无视对手隐形状态
053	レーザーマンＳＰ	L	向前方直射长达五格的雷射攻击,无视对手隐形状态
054	レーザーマンＤＳ	L	黑暗晶片!向前方直射长达五格的雷射攻击,无视对手隐形状态
055	ケントーマン	K	向前方一敌进行攻击,如敌后无障碍物,会遭受多两次攻击
056	ケントーマンＳＰ	K	向前方一敌进行攻击,如敌后无障碍物,会遭受多两次攻击
057	ケントーマンＤＳ	K	黑暗晶片!向前方一敌进行攻击,如敌后无障碍物,会遭受多两次攻击
058	ビデオマン	V	在两格前产生宽三格长两格胶卷,若和己方同一列上会受到6次连续攻击
059	ビデオマンＳＰ	V	在两格前产生宽三格长两格胶卷,若和己方同一列上会受到6次连续攻击
060	ビデオマンＤＳ	V	黑暗晶片!在两格前产生宽三格长两格胶卷,若和己方同一列上会受到6次连续攻击

二、红版专有超级晶片:

NO	晶片名称	编号	效果
019	ロール	R	攻击一个敌人三次后，回复自己HP
020	ロールＳＰ	R	攻击一个敌人三次后，回复自己HP
021	ロールＤＳ	R	黑暗晶片!攻击一个敌人三次后，回复自己HP
022	ガッツマン	G	在眼前一格发出怪力铁锤攻击，并且对手区域地板碎裂
023	ガッツマンＳＰ	G	在眼前一格发出怪力铁锤攻击，并且对手区域地板碎裂
024	ガッツマンＤＳ	G	黑暗晶片!在眼前一格发出怪力铁锤攻击，并且对手区域地板碎裂
025	ウインドマン	W	3格前斜4格出现龙卷风
026	ウインドマンＳＰ	W	3格前斜4格出现龙卷风
027	ウインドマンＤＳ	W	黑暗晶片!3格前斜4格出现龙卷风
028	サーチマン	S	在敌方区域出现浮标瞄准对方进行5连射
029	サーチマンＳＰ	S	在敌方区域出现浮标瞄准对方进行5连射
030	サーチマンＤＳ	S	黑暗晶片!在敌方区域出现浮标瞄准对方进行5连射
031	ファイアマン	F	向前方喷火,射程至场地边缘
032	ファイアマンＳＰ	F	向前方喷火,射程至场地边缘
033	ファイアマンＤＳ	F	黑暗晶片!向前方喷火,射程至场地边缘
034	サンダーマン	T	3格前方横一列落下雷作攻击,并破坏地面
035	サンダーマンＳＰ	T	3格前方横一列落下雷作攻击,并破坏地面
036	サンダーマンＤＳ	T	黑暗晶片!3格前方横一列落下雷作攻击,并破坏地面

还有关于矿石打造武器，其中龙之鳞片与骨这两种矿石太垃圾，不作详细介绍就拿本人格斗家的人来说吧，不同搭配的矿石打造出各种武器或装备的属性也不同。好矿石有水晶矿、黑矿与白矿，前提矿石升值后，钱10万（或钱更多）。（乌鲁木齐 鞠伟）

三、蓝版专有超级晶片：

NO	晶片名称	编号	效果
019	ブルース	B	攻击敌场上每一个敌人
020	ブルースＳＰ	B	攻击敌场上每一个敌人
021	ブルースＤＳ	B	黑暗晶片!攻击敌场上每一个敌人
022	ナンバーマン	N	在三格前投掷出炸弹，范围为九格
023	ナンバーマンＳＰ	N	在三格前投掷出炸弹，范围为九格
024	ナンバーマンＤＳ	N	黑暗晶片!在三格前投掷出炸弹，范围为九格
025	メタルマン	M	在眼前一格作出钢铁之拳攻击
026	メタルマンＳＰ	M	在眼前一格作出钢铁之拳攻击
027	メタルマンＤＳ	M	黑暗晶片!在眼前一格作出钢铁之拳攻击
028	ジャンクマン	J	将场地上所有障碍物浮起作出攻击
029	ジャンクマンＳＰ	J	将场地上所有障碍物浮起作出攻击
030	ジャンクマンＤＳ	J	黑暗晶片!将场地上所有障碍物浮起作出攻击
031	アクアマン	A	在前方设置水管,对2格前作出放水攻击
032	アクアマンＳＰ	A	在前方设置水管,对2格前作出放水攻击
033	アクアマンＤＳ	A	黑暗晶片!在前方设置水管,对2格前作出放水攻击
034	ウッドマン	W	在对方区域中,出现随机性木柱攻击
035	ウッドマンＳＰ	W	在对方区域中,出现随机性木柱攻击
036	ウッドマンＤＳ	W	黑暗晶片!在对方区域中,出现随机性木柱攻击

四、秘密晶片：

NO	晶片名称	编号	效果
001	ロールアロー1	A,F,T	向前方发射破坏对手全部晶片的飞箭
002	ロールアロー2	D,R,W	向前方发射破坏对手全部晶片的飞箭
003	ロールアロー3	Q,Y,Z	向前方发射破坏对手全部晶片的飞箭
004	ガッツパンチ1	B,E,N	在眼前一格使出怪力拳,并把对手推后一格
005	ガッツパンチ2	G,P,Y	可打至两格前的怪力直拳,并把对手推后一格
006	ガッツパンチ3	M,Q,T	在眼前一格使出怪力冲击,并把对手推后一格
007	プロペラボム1	E,G,P,*	向前方发射炸弹,消失在场地边缘后会引起大爆炸
008	プロペラボム2	F,V,Z	向前方发射炸弹,消失在场地边缘后会引起大爆炸
009	プロペラボム3	H,J,Q	向前方发射炸弹,消失在场地边缘后会引起大爆炸
010	サーチボム1	B,R,S,*	投掷飞向敌人的炸弹
011	サーチボム2	C,I,O	投掷飞向敌人的炸弹
012	サーチボム3	M,U,W	投掷飞向敌人的炸弹
013	メテオレイン1	G,L,S,*	向敌区域的最前一列的敌人作出攻击

我希望我能是新年里的第一个中奖者！（我连投了8期，可都是……泪）算了，我还是会继续支持贵刊的。（天津　王建磊）
雪人也希望自己是新年里第一个中五百万的人。木头：还有我呢！（美编：一对儿财迷！）

014	メテオレイン 2	M,Q,T	向敌区域的最前一列的敌人作出攻击
015	メテオレイン 3	C,R,Z	向敌区域的最前一列的敌人作出攻击
016	ライトニング 1	L,T,W,*	在障碍物上下雷,周围的敌人会遭受电击
017	ライトニング 2	A,E,V	在障碍物上下雷,周围的敌人会遭受电击
018	ライトニング 3	H,J,Q	在障碍物上下雷,周围的敌人会遭受电击
019	ハヤブサギリ 1	H,N,O	阔剑和长剑的两回斩
020	ハヤブサギリ 2	F,S,V	阔剑和长剑的两回斩
021	ハヤブサギリ 3	I,N,Z	阔剑和长剑的两回斩
022	ナンバーボール 1	E,L,W	3连射球攻击,攻击力为HP最后两位决定
023	ナンバーボール 2	A,E,P	4连射球攻击,攻击力为HP最后两位决定
024	ナンバーボール 3	L,T,Y	5连射球攻击,攻击力为HP最后两位决定
025	メタルギア 1	A,M,P,*	前方的对手区域左端之格出现齿轮攻击
026	メタルギア 2	C,E,G,*	前方的对手区域左端之格出现齿轮攻击
027	メタルギア 3	I,L,Q,*	前方的对手区域左端之格出现齿轮攻击
028	パネルシュート 1	A,H,S,*	眼前的一格地台浮起并向前方对手作出攻击
029	パネルシュート 2	C,G,T,*	前后两格地台浮起并向前方对手作出攻击
030	パネルシュート 3	F,J,N,*	周围四格地台浮起并向前方对手作出攻击
031	アクアアッパー 1	B,S,Z	在敌方区域裂开的格中出现水柱攻击
032	アクアアッパー 2	I,P,U	在敌方区域裂开的格中出现水柱攻击
033	アクアアッパー 3	F,K,W	在敌方区域裂开的格中出现水柱攻击
034	グリーンウッド 1	G,J,Y	在敌方区域的草地上出现木柱攻击
035	グリーンウッド 2	D,K,P	在敌方区域的草地上出现木柱攻击
036	グリーンウッド 3	E,N,P	在敌方区域的草地上出现木柱攻击
037	ガンデルソルE X	G	在两格前放出长两宽达三格的太阳光攻击,防御和隐形无效
038	Zセイバー	Z	长剑和阔剑以及战士剑的3连斩

游戏全灵魂介绍

本游戏有12个灵可以供玩家收集。当然，要想全见识一遍一方面要看耐力（要想见到所有的灵，至少要把游戏通关6遍）另一方面也要看运气了（有些灵则是特有的,比如蓝版中，Blues会给剑圣灵）。

红版中的灵

一、火焰灵（Fire Soul）*

击败对手火焰人就可以入手。召唤它会消耗火焰属性的晶片一枚。其特别属性分别为：遇到水属性的攻击时，伤害是平时的一倍；可以让普通的集气炮变成向前伸出3格的火焰喷射；使用火属性的攻击晶片可以在选择后按住A键集气。集气之后会变成横向五格以上的大型火焰喷射器,伤害力150。火焰喷射可以造成50以上的伤害这一点很不错要善加利用，弱点嘛，当然是怕水了，呵呵：）

二、气力灵（Guts Soul）*

击败GutsMan后可入手,召唤需要消耗一枚地面破坏属性的晶片,特别属性分别为：集气攻击变成距离1,伤害60的重拳,有击退敌人的效果,可以用来将自己放下的某些障碍,例如石头方块,打飞伤害敌人。

即使是《边角栏》，但是只用了一边呀！还有两边怎么不用呢？这样利用除了装订的那一边的剩下三边，不是更好吗？如此边角栏也好分类。交友的男生单页竖边，女生双页竖边，留方页下，其它页上。这样的建议我想是一个好建议吧！（新疆　杜强）

快速按B键会进入连射状态,连射中RockMan处于无敌状态,无属性和地面破坏晶片攻击力增加30。

连射机枪能发出来就很强，其攻击力当然也不会弱了。不过缺点也还是有的，比如破坏地面的晶片适用的范围太小了。

三、萝露灵（Roll Soul）*

大赛中击败Roll入手。召唤需要消耗一枚治疗属性的卡片。特别属性是：使用任何晶片都会让RockMan回复相当于最大HP10%的生命；集气攻击变成一支弩箭，伤害30。能力没什么弱点，在多人对战中很有用，一边破坏对手的晶片。另外，可以一边战斗一边加血是个比较实惠的功能。

四、阻击灵（Search Soul）*

第二场大赛中击败SearchMan入手。召唤需要消耗一枚隐藏属性的晶片。特别属性有：无论RockMan和敌人处在什么位置都拥有集气攻击99%命中率伤害10X5。可以破解对手的隐藏效果。大大增加了自己秒杀敌人的几率，集气攻击也非常有用，总之是很好使的魂。

五、雷电灵（Thunder Soul）*

击败ThunderMan入手。召唤需要消耗一枚电属性的晶片。特别属性包括：对木属性的攻击抵抗能力下降100%，遭到木属性攻击会受到比原来高一倍的伤害,集气攻击变成一个可以麻痹对手的电环,伤害20,无属性和电属性的晶片可以麻痹对手，持续大约1.5秒。除了无属性麻痹的效果，基本上没什么可说的。

六、狂风灵（Wind Soul）*

大赛击败WindMan入手。召唤需要消耗一枚风属性的晶片。特别属性包括：普通攻击变成可将对手打退一格的空气枪，攻击力与Rock Buster相同,集气攻击变成纵向3格的斩击，可以把对手吹飞到最后一排。召唤时引起的大风会刮掉对手所有的光环，防护罩。此灵有效的3回合内，所有敌人会被风吹到最靠近RockMan的一排。可以在裂开或者镂空的地面上行走，无视毒沼，流沙，冰面等地板的效果,风属性晶片攻击力+10。空气枪看上去很好，但不过是个绣花枕头，因为空气枪的连射能力非常之差。集气攻击配合召唤出来的强气流挺好用。召唤用的晶片不是特别多，总体来说还是很不错的灵。一个建议是召唤出这个灵的同时使用毒沼晶片，让敌人慢慢品尝毒药的味道。

蓝版中的灵

一、水泡灵（Aqua SOul）*

大赛中打倒AquaMan入手。召唤需要消耗一枚水属性的晶片。特别属性有：遭到电属性攻击会受到比原来高一倍的伤害；集气攻击变成水泡枪，伤害20。集气速度非常之快；水属性的晶片可以用A键集气，集气后伤害力2X；在冰面上不会打滑。没有什么缺点的一个灵，但要注意不要让它遭受到电属性的攻击。

二、剑圣灵（Blues Soul）*

大赛中打倒Blues入手。召唤需要消耗一枚剑属性的晶片。特别属性有：集气攻击变成面前纵向3格的斩击。按左+B可以举起盾牌，不但可以挡掉敌人的攻击还可以将伤害反弹回去，反弹伤害50。剑属性的晶片可以按住A键集气，伤害2X。因为是剑属性的，所以攻击力非常强大，缺点是射程小。另外，攻击手段单一也是其致命弱点。

三，废铁灵（Junk Soul）*

大赛中打倒JunkMan入手。召唤需要消耗一枚障碍属性的晶片。特别属性包括：召唤的时候敌人陷入混乱状态。集气攻击变成把场上障碍向对方扔过去的古怪招式。每回合回收2枚用过的晶片。中规中矩的灵，可以让敌人混乱，但是却相对被动。用不用它就看玩家喜好了。

四、金属灵（Metal Soul）*

击败MetalMan入手。召唤需要消耗一枚破防(防御破坏）属性的晶片。特别属性包括：普通攻击可以穿透对手的防御。破防和无属性晶片都可以集气,伤害2X。集气攻击变成近前一格的重拳。可以一拳把面前的任何障碍打碎并将敌人击退,攻击力大约150左右,命中率比较低,相对的攻击力比较高。

五、数码灵（Number Soul）*

击败NumberMan入手。召唤需要消耗一枚攻击力变化的晶片。特别属性包括：集气攻击会在前面两格的地方扔下一枚色子，伤害 = 色子点数X10，范围3X3。如果色子掉下的时候下面有敌人，或者色子引爆之前被敌人踩到的话，对敌人造成的伤害只有10。召唤后可选择的晶片增至10枚。无属性晶片攻击力+10。没什么特点的一个灵，不说也罢。

六、森林灵（Wood Soul）*

入手的方法是在比赛中打败WoodMan。召唤森林灵魂需要消耗一枚木属性的晶片。它的特别属性是：遭到火属性攻击会受到比原来高一倍的伤害,如果把木属性的晶片同无属性的晶片合并攻击力的话,无属性的晶片会消失。能力不错，攻击力较高，不过，外观实在让人无法恭维……另外在草地上会很快的恢复HP是其一大特长。



来自不思议森林～川之垂钓5

GBA	厂商：VICTOR		发售日：2002.3.15
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

Victor

说起VICTOR，很多人首先就会想起牧场物语，没错，牧场系列的确是VICTOR公司相当杰出的作品,其丰富的内容深深吸引着无数玩家。与牧场系列一脉相承的川之垂钓同样具有画面优美、音乐动听、剧情丰富的特点，是一款非常适合掌机的轻松类RPG。

系统菜单

※食べ物：这里装可以给主角吃的食物，多是一些提升能力的。
※道具：游戏中的道具。
※エサ・ルアー：盛放从各种途径得来的诱饵。
※钓具：装垂钓用具的地方。
※びく：钓起来的鱼如果不放生就会装进这里面。
※钓りノート：记录主角在各个地方钓起的鱼的资料，以及这个地区有百分之多少的鱼种类被主角钓起。
※オプション：选项，按键设置以及S/L的地方。

剧情攻略

主雾村

主角水母溪太无聊地呆在家里，其父发现他什么事情也没做，训斥几句之后决定送他到乡下去玩。

来到鸟语花香的小溪旁，带路的小孩教会溪太基本的钓鱼技巧后就回家了，溪太摸索着开始了垂钓。少顷，溪太见鱼儿已经上钩，就准备拉起来，这时突然出现一股巨大的力量反而将他自己扯进了水里。当溪太清醒之后，发现自己已来到一个遗迹似的地方，这里有五扇颜色各异的石门。在唯一敞开的石门前面有一只奇怪的



小动物，它看见溪太之后就迅速钻进了石门里面。四个柱子的三个上面可以分别发现红、黄、绿三个木之实。跟随小动物进入石门，内里云雾缭绕，显得十分诡异。在前进的过程中，每当有岔路时，小动物都会等溪太出现后再行动，似乎它的目的只是在引路。穿过这让人不安的地方，溪太睁眼远望，这里竟然有一座小村庄，看上去安静而祥和。从现在开始，跳进较深水里（或从较高的地方跳下）的一刹那，会出现“Xのダメージ”（X的损伤）

木头加油干（心中默念SP，SP，SP……），突然SP从天而降，将俺砸进了医院。（赵春培；18；男；152000；黑龙江省绥化市第七中学高三1班；兴趣：游戏、动漫、音乐、PC应用；）

的提示，意思是损失X点体力值，如果继续游动，体力还会迅速减少。溪太怀着好奇一一拜访了村里所有的房屋，但是竟然一个村民也没发现，只是从屋里的摆设知道这里的人一定是以捕鱼为生的。走过长长的的木板桥，看见那只奇怪的小动物跑进了山洞里面，反正也找不到别人来解除自己的疑惑，溪太毫不犹豫地跟了进去。

山洞里，小动物乖乖地呆在一个跟溪太同龄的小孩身边，溪太与他交谈得知他叫静季，静季说他发觉这个村子似乎根本没人。紧接着他问溪太从哪里来，出现的三个选项分别是：1.照实说；2.来自遥远的地方；3.不知道。随便挑一个回答他，他就会以主人的姿态来招呼溪太，并给了几件钓鱼的用具。以后可以从静季这里学到钓鱼的基本知识。整理整理行囊后就要准备去溪边一试身手了，刚走到洞口，那只小动物突然大喊着要溪太等一下它，等它上前来近看才发现原来它是一只猫，小猫提出要跟溪太一起行动的请求，并让溪太现在要考虑一下将来的事情。原来静季曾听拥有神之声能力的人说过，村里的人都很崇敬神，他们靠神的指引来进行很多工作，小猫怀疑村里的人全部失踪与这个有关，所以需要同溪太结盟才能更好的调查，首先便从村民的日常工作钓鱼开始着手。

钓鱼用的蚯蚓等诱饵可以从地上捡，不过每一个地方只有一枚道具，拾取之后不会再生。下面介绍基本钓鱼知识：

准备工作



首先我们必须把钓鱼的用具装备好，这一步可以在菜单内的钓具和エサ・ルアー（饵食・诱饵）选项里进行。注意除了诱饵可能会被鱼吃掉外，ハリ（钓钩）也可能会被鱼弄丢（有一定从地上拾获的几率）。

抛线



站在水边按一下B键溪太就会取出钓竿，这时可以看见水中是否有鱼，继续再长时间按住或者短时间按住B键可以将钓钩远抛或近抛，A键是收回钓竿。

垂钓



鱼儿咬钩的同时会发出“叮”的一声，此时还不能轻举妄动，只有在随后听到“喳”的一声时才能按B键进入垂钓。一般垂钓开始后鱼会迅速游动，现在就需要有耐心了，慢慢等到它停止游动后再按住A键或B键收线，收线时鱼儿会被拉回来，如果中途鱼儿僵住不动或有挣扎的状况，那就赶快放开按住的按键，此时鱼又会往反方向游动，发生这种状况我们要做的就是重复上面的工作。

成功



一般把鱼拉到水面并保持一段时间后就可以成功把鱼钓上来了。成功后小猫会告诉溪太鱼的长度并得到一点鼓励（“保持这种状态继续加油”！）。最后要提醒一下各位：体力对垂钓的成功与否很重要，请一定要随时留意体力值的剩余情况，30以下时就去睡觉吧。

溪太在小猫的协助下从洞口的小溪边钓起一条24厘米长的鱼，正在高兴的当儿，鱼突然变成了杂货店的老板，他一个劲地向溪太道谢，见到溪太一脸的惊讶，老板解释说那天自己正在吃饭，端起水喝时就变成了鱼，到现在已过了七天，他也该回家处理未完成的事情了，临走时他说他的杂货店欢迎溪太有空时来访。在小猫的建议下，溪太回到洞里询问静季对这件事的看法，静季得知他们的见闻后终于说出了整件事的前因后果：溪太他们现在所在的主雾村的村民因为激怒了神，所以神把这世上所有有影子倒映在水中的人变成了鱼，



要让人们恢复原形，必须借助救世主水母溪太的能力。主雾村目前有九个人被变成了鱼，除去刚才被钓上来的杂货铺老板还剩八个，他们化身成的鱼有如下几种：アマゴ、イワナ、ワカサギ、ハクレン、イトウ、ヤマメ、サクラマス，静季恳请溪太可以把这些人救回来。

通过木板桥返回村子，溪太远远看见一只地鼠从村长家门口钻出来，扔下一句“抵达村长家了”就又钻进了地里。赶到村长家，发现那只地鼠正准备往卧室里面钻，看来它是要投宿，跟着它进入寝室，见它已经钻进被窝里睡觉了，这独来独往的性格让溪太和小猫不禁大皱眉头，二人合计了一下，反正都到了睡觉的地方，那就休息一下吧，就这样，累了一天的主仆二人总算得到了放松。

第二天一大早，溪太刚出门就看见地鼠在小溪里的一个平台处说在这种地方可以发现小钓钩，联想昨天的事情，原来它是来指引溪太的啊！

以下列出可以垂钓到八个村民的地点，由于这些地方并不一定是唯一可以钓到他们的绝对地区，所以仅供参考：（把鱼钓上来后如果没有变成人，就会出现两个选项，キャッチ是把鱼放进びく（鱼篮，初始容量上限是五条鱼），リリース是放生。另外，鱼篮里面的鱼可以拿到鱼屋卖掉。）



↑艺术家纪阳被钓上来时正在想变成鱼之后吃什么。



↑一个以捕鱼为生的村民，经过这件事之后他决定以后再也不干这一行了。



↑勤劳可爱的MM村民，她觉得鱼是用来娱乐的，干农活才是正经事。



↑鱼屋的老板是在家里洗衣服时被一道光变成鱼的。如果把钓起的鱼卖给鱼屋，出门时便能遇到地鼠，这次它告诉溪太：把鱼钓起来之后再放生，第二天鱼的数目就会增加。



↑村长的救出是剧情，需要去纪阳的家触发。村长复原后告诉溪太和纪阳：那个神秘的彪形大汉叫做ごんさく，他不喜欢与人交往，但他人还是很好的，因为他村长才得以不被水里的危险鱼类伤害。说完后村长叫纪阳替自己去山里向他道谢。溪太紧随纪阳之后赶过去，走到半路就见他回来，看样子纪阳很不喜欢与孤僻的人打交道，不过村长的谢意已经向ごんさく表达，ごんさく也说他会尽量改变自己的性格的。溪太继续前行来到ごんさく家，他终于说出被溪太钓起时未说的谢谢，他一边说一边还开放了自己以前独占的鱼池，话匣子一旦打开就收不住，ごんさく说了一些自己被误解的事，这与他性格孤僻有很大关系。



↑神秘的彪形大汉，他被钓起后一言不发就走了，小猫对他的做法非常不满。

我想学日文，现在的游戏太多日文了，我觉得掌机实在是太优秀了。我都不想玩电脑游戏和网络游戏了。（王新伟；19；男 江苏省无锡市羊尖高级中学三4班；兴趣：打篮球、打游戏、上网；）雪人：加油啊！也请留意我们的相关文章！



↑はつね的母亲，她很想尽快见到自己的女儿。



↑笔者在第二天几乎相同的位置救回了はつね，她这一生为了生活几乎都在水中度过，弄得见到水就怕。随后她也因为在水中受ごんさく的照顾而去向他表达了谢意。

任务完成，现在可以去跟静季交差了。在一堆感谢的话过后，静季告诉溪太，其实不只主雾村的居民被变成了鱼，这个世界其他地方的居民也被变成了鱼，比如说自己兄弟所在的不思议森林中心部位，他代表那些需要帮助的人请溪太拯救他们（传说的钓竿、100G、新的钓鱼笔记入手）。

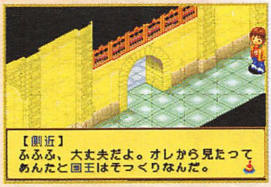
欧布恩王国

回到遗迹那里，发现第二扇红色的石门已经打开，看来这就是通往目的地的道路了。途中遇见地鼠，它让溪太称呼它为“亲切的男爵”，并指引着二人来到了太阳的国度——欧布恩王国。



这里被变成鱼的人似乎很少，不妨到处逛一下。来到杂货店小猫会因喉咙干燥而吵着溪太要买些东西给它解渴，向老板打听得知这里出售水和乌龙茶，不过报价居然分别达到200G和300G，没办法，看来只有去别的地方看看了。旁边的酒吧今天菜单没有在（以后没有体力时还可以来这里住宿），不过老板娘对啤酒和水的报价依然达到200G，奇怪的是小猫听后十分高兴，毫不犹豫地买了下来（见色起心？），老板娘见两人如此慷慨，就说起了最近关于国王的事情，近些日子要交的税金突然成倍的增长，她怀疑国王正在进行着一些不可告人的阴谋。知道了这个消息，溪太和小猫觉得有必要调查一下，刚出门就有一个女孩呼喊救命，二人赶紧把她带到墙角，这时就见两个士兵飞快地从旁边跑了过去，等士兵走远，女孩道过谢也离开了。继续转悠到左上角靠近水边的民家，地鼠会从房顶出现告诉溪太：“游戏通关后记得来这间屋子”。这时从民家门前的人那里获得情报，跟宫城侧门的卫兵谈话可以发现进入城门内的线索，按照他的指点可以从卫兵处接到钓一条叫做淡水エイ的鱼给他吃的任务，只要能满足他就可以进入宫城。淡水エイ很常见，不难钓。

在宫城的内门外站着一个眉清目秀的少年，他说他是这里的仆人，名叫ジモット，欧布恩王国最近的变化他也有所察觉。说到这，小猫趁ジモット不注意从他旁边钻进了宫城里面，溪太和ジモット赶紧追了过去，在楼梯口成功赶上小猫，气急败坏的ジモット指责溪太使用了不被允许的妖术，并且准备用暴力来对付两人，就在此时，附近传出了说话的声音——亲信：“很顺利不是吗？”国王：“可是我这个假冒的如果被发现会出大问题的。”亲信：“别怕别怕，我现在看你跟真的国王没什么两样，反正谁都不知道。”ジ



モット听见这段对话后大吃一惊，说了句“这件事要告诉秋罗”后就跑开了。既然决定了要调查这件事，溪太自然不能放过一丁点的线索，因此他和小猫决定跟着ジモット。

来到欧布恩王国最右面的第二间民房，溪太刚靠近门口一个老头就闪了出来，小猫故技重施冲进了房子里面，随后就听见ジモット惊呼的声音，以为出了事的老头迅速回到屋内，只见他一脸关切地询问ジモット的状况，最令人惊讶的是他居然称呼ジモット为王子！溪太向老头和王子说明自己跟小猫是受静季所托而来到这里后，老头也告诉溪太，他们从秋罗那里听说过静季的事情，看来两人是值得信任的。他思索了一会之后继续说道，他以前是国王的亲信，秋罗以前是做占卜国家政治前景工作的，他们在国王被假冒的家伙弄消

在《PG》中，只有你玩不好的游戏，没有不好玩的游戏。我的名言中：努力学习，拼命玩。（王珏；18；男；110036；辽宁省沈阳市皇姑区120中学高二15班；）雪人：完全同意你的观点，努力工作，拼命玩ing！



失之前一直都是这样，现在想要解决这件事似乎只有靠秋罗的特殊能力了，同时，国王消失前的一句话提醒了小猫，问题的关键就在鱼的身上，现在看来这件事可以交给溪太来解决了。

出门后看见那个曾受溪太恩惠的少女就在不远处，过去打声招呼吧。没想到在自我介绍时溪太才发现她居就是秋罗！两个选项，第一个是“请多多关照”，第二个是“我还以为秋罗是男人呢”（会被说将秋罗这个名字认为是男人非常失



礼）。随后秋罗告诉溪太，国王已经被变成一条无论体积和力气都很大的鱼，要救他就得把他钓起来，普通的钓具是不成了，必须用特殊的钓具才行，这时，她发现卫兵又一次追来，匆匆地说她会在老头居住的地方等溪太的好消息后就离去了。卫兵转瞬间就来到近前，他们发现溪太曾经跟秋罗接触过，二话不说就准备抓人，这时王子出现，他以溪太和小猫是自己朋友的理由来保护两人，没想到卫兵回答国王下令不惜一切代价去抓住秋罗，并且除国王外任何人的命令都不能执行，因此他们准备强行将溪太抓走，选项一是溜走，选项二是乖乖的等着被抓。混乱当中小猫说出了国王已经被变成鱼的事情，这两个卫兵还有一点理智，他们终于相信事情有蹊跷之处从而跟着王子去城里调查。

现在先用普通的钓具去钓真国王所变身成的鱼，利用取出钓竿时可以看见水里鱼的大小以及数量可以迅速找到他，这次是铁定不能钓他上来的。回到老头家向秋罗报告情况，她跟老头商量之后决定让溪太去宫城里找王子，王子会给溪太能钓起国王庞大身躯的钓竿。先在二楼的一间寝室取得地下牢房的钥匙，然后在一楼循着王子的声音进入隐秘着的地下牢房，成功救出王子后才得知原来假国王已经发现真国王被变成鱼，所以他迅速举办了钓鱼大会，重金酬谢钓起那条大鱼的人。被救出的王子到水边跟假国王理论，那卑鄙的家伙非常厚颜无耻毫无反应，王子没办法，只得拜托溪太可以最先把他父亲钓上来。这时溪太居然摇头表示自己办不到，因为没有特殊钓具嘛，王子赶紧把宫城地下鱼屋的钥匙交给溪太，说是在那里可以解决这个问题。地下鱼屋可从宫城右边的小屋子进去，打开宝箱后发现“王家的钓竿”、“王家的线轮”（可以慢慢往自己身边收线了）、“王家的渔线”和“王家的诱饵”。

历经磨难之后ジモット王子终于跟父亲团聚，假冒的国王突然在这时落水，他的亲信见大势已去也不管主子就自己逃跑了……

国王在大殿上亲自向溪太道谢，并让溪太选择两件赠品，分别是：太阳石、钱袋、木之实（这个建议别要，因为从国王座椅后面就可以取得一个），最后是获得1000G，那几件王家的钓具会被强制收回。退出宫殿得到“亲切男爵”的提示：道具店有新钓具卖了。溪太来到宫城二楼秋罗的寝室，她感谢了溪太之后赠送了一个“传说的线轮”，以及新的钓鱼笔记，得到新的任务，向其他地方前进，那里会有她的兄弟来帮助溪太。

现在遗迹那里的第三道门已经打开，这次在森林里面发现一个告示牌，上面写着刚刚在欧布恩王国发生的事（一直往左走到森林尽头调查地面可发现一个木之实）。

寒冷公园

在不思议森林里面有个奇怪的树，每当溪太准备从它面前走过时它都会问一些无关痛痒的问题，并且没完没了，去跟前面路上的猴子谈话可以得知告示牌上面有了新的消息，根据告示牌的指示去森林深处的小广场发现一只小鸟，得到黄金公园出现大量变成鱼的人的消息，在它的帮助下终于拜托了那株难缠的树，抵达黄金公园。

这里正下着鹅毛般的大雪，几乎每家每户都紧闭着房门，



钓这条大鱼不能等着他上钩，必须在诱饵接近他时按B键收线才能让他进入控制范围，接下来在水下控制诱饵的起浮等待他咬钩，最后的工作就跟垂钓普通鱼类没什么两样了，注意溪太的等级在27以上会比较轻松。

《掌机迷》是一本本身很有局限性的一本书。所以一定要大力开发其中的潜力，还有更不能只靠GBA，小心坐吃山空到最后调头都来不急。（李正鹏；16；男；辽宁山由岩小雅书社）雪人：读者大人教训的是，小子们一定铭记在心，时刻不敢忘！



溪太的问候得来的只有因害怕精灵而不敢开门的回答。极度寒冷的他和小猫怀着最后一点希望敲响了木桥旁边的小屋的门，一个女孩的声音响起，并且还把门给打开了，虽然她跟其他居民一样害怕精灵，但是她还是热忱地邀请两人进入自己的小屋。温暖的房间里，女孩问溪太是否已经去过别的住户家，这时可以选择是或不是，对游戏没有影响。

早上起来没多久，女孩告诉溪太和小猫，她叫做ドーチ，这儿的人警戒性如此之高的原因是由于这里流传着一个古老的传说，在下雪之日会有一个男子用精灵之力把小孩弄到自己的家里去，证据就是学校的パンプト老师和学生在今年的冬至日被精灵之力都带走了。她们这里的旅馆还住着一个拥有不思议力量的男人，他叫冬真，曾在雪崩和精灵之力出现时出来救人。

来到户外发现大雪已经停止，现在旅馆的一楼可以进入，但是二楼却上不去，同时パンプト老师也不在家，现在如果身上没有鱼就快去欧布恩王国或者主雾村钓一条回来拿给旅馆的厨师，这样冬真才会从旅馆二楼下来。冬真说孩子们已经被变成鱼藏在学校旁边的湖水里，因为自己的不思议力量，这里的人几乎都不相信他，还有人说他在冬天里救人是有某种目的的，现在他也只有靠溪太来找出真相从而证明自己的清白了，另外，被变成鱼的总共有四个人，一个就是パンプト老师，另外三个是他的学生。



分支解说：现在回到不思议森林的公告板，那里写着在主雾村はつね的母亲生病需要人帮助的消息，溪太到那里一看果然如此，去叫ごんさく来帮忙吧！之后得知ごんさく家上面还有一个鱼池的消息，但是需要绳索才能抵达那里。

去杂货铺可以买到能攀岩走壁的登山绳，现在可以从不思议森林入口旁边有木块的地方下去，那里有一些没有结冰的湖水。旅馆对面的小屋里住着铁匠，他那儿有燃着高温的火炉，利用这个大概就可以解决因结冰而不能垂钓的问题了吧。再次来到旅馆从厨师那里可以得知欧布恩王国的太阳之石可以融化湖水里的冰，至于利用火炉的想法自然是不行的。

溪太向欧布恩王国国王借太阳之石并不顺利，因为那是他们祖传的宝贝，只有在溪太钓上寒冷公园的鱼给他才能借到。任意钓一条鱼回来国王就会给溪太钥匙，然后上房顶就能取得太阳之石了。

回到寒冷公园学校旁边的湖，使用太阳之石后冰被溶化了，水面显现了出来，现在开始垂钓！



↑正在回答问题时被变成鱼的学生。



↑快要受不了冰冷湖水的学生。



↑非常可爱的学生。



↑パンプト老师被变成了一条长达117厘米的大鱼。

被变成鱼的人都被溪太钓了上来，回到ドーチ家，发现冬真也来到了这里，他向溪太表示感谢后给了“传说的渔线”和新的钓鱼笔记，并且告知下个地区同样有人需要帮助，在那里会有他的兄弟来帮助溪太的。

穿越不思议森林途中会遇见两只鼬鼠伯伯，他们以肚子饿为理由跟溪太索要鲤鱼（コイ），如果不帮助他们就不能通过这里。去主雾村用登山绳上ごんさく家上面的鱼池就能垂钓到鲤鱼。

椰树村

刚抵达村子里亲切男爵就会出来说要在这里买鱼，之后又照老规矩没有任何解释地就离开了。但是当溪太和小猫想



进入离它最近的木屋时却发现根本进不去。

前行的路上见到渔师的女儿，她说这个村子的女人都十分不幸。继续跟一位名叫ラオ正在垂钓的小孩说话会得知他并不相信他的义兄已经死去，他认为义兄一定就在湖的深处，希望有人能帮他把义兄钓上来。来到ラオ家，他的家长告诉溪太，其实村子里的男人在一次集体外出捕鱼时都死了，小ラオ还在寄希望于钓鱼是因为他的年纪还小，不懂事。目前可在村子里随便逛逛，杂货铺有不少精良的钓具，有钱的话就赶快购入吧。转悠到下面一处老婆婆住的木屋，她这里的情况更糟糕，因为自己体弱多病，没有了男人她连吃饭都困难。小猫听后十分不以为然，她觉得女人没有了男人根本谈不上不幸，她不是也过得鲜活自在吗？对于这个观点，溪太可以表示赞同（もちろん）或不发表意见（…………）。虽然溪太对此表示沉默，但小猫冷静下来也觉得这里的女人吃饭都困难的确很不幸。路过ラオ家时发现他正在门口不知道想什么想得入神，上前去跟他打声招呼，他说他知道有一艘船可以通向能救出义兄的地方。



溪太跑遍了整个村子也没发现ラオ所说的船，但当再次来到那栋不能进入的木屋时，里面忽然闪出一个男人来，小猫嗅出他与静季有着相同的气息，但又夹杂着些许其他的气味。这位名叫アンガス的男子正在思索为何自己的孩子会不翼而飞，难道捕鱼船上有妖怪？小猫听后不以为然，因为他俩可是救世主，アンガス觉得有趣，就邀请两人到自己的屋子里详谈。

アンガス这位昔日第一强悍的渔师现在隐居在这里，他说食物的来源断绝，如果明天就会死的话，他会好好珍惜剩下的时间的。通过这些交谈，小猫确定他一定就是静季的兄弟，为了帮助他们，现在需要找到船然后去救人。

从邻村アンガス岳母那里获得情报，这个村子务农的男人中有一个是アンガス昔日的好友，他那里想必会有好消息给溪太。农田里穿淡紫色背心的就是要找的人，他让溪太去钓起名叫コクレン的鱼，这样他才能让アンガス摆脱亡妻后的阴影从而来帮溪太的忙。把他要求的鱼钓上来给他后又来了新任务，再钓一条アオウオ（建议用诱饵来钓这两条鱼，绝对比用线轮简单）。把正确的鱼交给他，他终于履行诺言去说服アンガス，紧随其后来到木屋，アンガス果然走出了亡妻后的阴影，但他似乎还不想帮助溪太。真正是静季兄弟的刚夏在此时登场来帮忙。出门后在屋子后面发现ラオ，他叫溪太继续请アンガス，现在アンガス一定会帮助溪太了。小猫此时建议，事关重大的确应该继续努力打动アンガス。之后アンガス终于拿出自己的船载着溪太出发了，在湖中心开始垂钓吧！



↑一位渔师被钓上来后觉得堂堂一名渔师居然变成了鱼，真是闹了大笑话，不过现在最重要的还是去照顾自己的母亲。



↑搞不懂变成鱼之后该怎样呼吸的渔师。



↑满腹牢骚的渔师。



↑アンガス的亲生父亲，催人泪下的团聚场面。



↑湖里最大的鱼就是ラオ的义兄，被钓上来时正在思念自己疼爱的妻子和孩子。

《PG》是好的，刊期是漫长的。钱是没有的，GBASP是最好的。游戏是五花八门的，玩家是“地下战斗”的。（郭春雄 16；男；广西合浦县廉州镇定海中路145号）雪人：刊期会短的，钱也会有的，当然，玩家终有一日会“地上战斗”的！

这样，椰树村五个变成鱼的人都被救了回来，刚夏清点了一下溪太身上的传说系列钓具，之后把这套钓具的最后一件“传说的诱饵”交给了两人，同时，新的钓鱼笔记入手。另外刚夏的弟弟春树就是下一站会帮助溪太的人，现在的任务就是去找到他。

妖精城市

从遗迹的最后一扇石门进入不思议森林，途中两根有灵性的树会谈起一些关于这个世界的人被变成鱼真正的原因，但最关键的东西它们并没有提及。抵达妖精城市后在喷水雕像那里见到一个正为自己的恋人投河自尽而苦恼的女孩，继续来到集市，在帐篷里面见到春树，他也不知道哪些人被变成了鱼，所以必须靠溪太自己去调查。

在城市最大的一栋房子里目睹了刚才那个女孩的父亲因想进入贵族阶级而逼女儿跟一



个自己不喜欢的人结婚的过程，来到女孩的寝室后得知她的恋人是在她俩乘船在湖中心约会时突然跳入水中的，她很感谢溪太能听完她的诉苦。

出门后居然发现女孩从二楼跳进了水里，幸运的是被春树救起了。把女孩送到春树家，两人分析之后估计女孩的恋人并没有死，可能他是触怒了神，所以被变成了鱼。通知他的父亲后得知他希望溪太可以钓一条アリゲーターガー给他（比较珍贵的鱼，外形很大，需要足够的耐心才能钓到）。鱼老板得到鱼后兴奋地跑回了家。而此时的春树正在占卜，但他却很在意女孩父亲的样子（？），溪太为了解开谜团又跑到了女孩家，发现女孩的父亲跟自己选中的贵族女婿起了争执，看来以政治为基础的婚姻果然不会牢固啊，虽说如此，但是通过这件事女孩的父亲终于明白把自己的女儿交给她自己选择的人才是正确的。小猫还发现贵族的脸色十分奇怪，但一时间也没想出究竟奇怪在哪里。

春树的占卜终于有了结果，变成鱼的人有两个，其中一个正是女孩的恋人，另一个则是东方的贵族，至于这个贵族怎么会变成鱼就不知道了。



↑态度温和、衣着讲究的贵族，他是在水边眺望时变成鱼的，其他的他就什么都不知道了。

小猫在跟溪太对话时灵光一闪知道了那个即将跟女孩成亲的贵族的真实身份，溪太随即飞快地赶到女孩家，果然，他只是一个冒充贵族的骗子罢了。

现在去东边的船坞，调查一下服务生右面的们会得到亲切男爵的提示：在这家店借到小船会有好事发生（现在还不能借）。



↑要把女孩的恋人钓起来真的是一件很不容易的事，玩家需要在船坞那里下水，然后往右下角游，上岸后在那里垂钓才能钓到我们需要的鱼。

恋人被救回，女孩欢欣雀跃，但是想到自己父亲对他俩的态度又不禁默然无语，令人欣喜的是，她的父亲见到男孩回来不但没有不高兴，反而即刻决定让两人结婚，从此妖精城市又多了一对幸福的夫妇。

在新人的结婚典礼上，春树告诉溪太，游戏过程中一直都有提到的“造物主”现在就在遗迹那里，只要能将“造物主”钓上来，溪太就能回到自己的世界了，此时新的钓鱼笔记也入手，意味着游戏还将继续……

在旅馆休息一夜准备开始最终冒险之前可以先去春树家一趟，在那里可以知道一些关于“造物主”的事以及这个世界的人被变成鱼的真实原因：一天，拥有感应神的声音的巫师兄弟（静季、冬真等人），在不思议森林的池塘边举行精灵垂钓仪式，但是，这一天正好是禁止钓鱼和狩猎的日子，神因此大发雷霆，把有影子倒映在水中的人全部变成了鱼。

来到遗迹处，发现静季、秋罗、冬真、刚夏已经等着溪太好久了，他们分别介绍了一些关于神跟这个世界的事，随后垂钓“造物主”正式开始。

池塘里面唯一的大鱼就是目标，用传说系列钓具它很快便会上钩，之后的搏斗并不难，笔者LV30便轻松将其拿下。

之后溪太的父亲出现，溪太也从昏迷中慢慢苏醒，故事就这样结束了……

文：暗夜の旅人　黄巍

隐藏要素详见边角

我们不能玩一辈子游戏，但能做一辈子朋友。愿我们大家和《PG》永远是朋友！（刘文虎；17；男；730030；甘肃省兰州市城关区立功巷31号701室；QQ：156152051）风林＋雪人＋美编＋MASCAR：愿《PG》永远是大家的朋友！

GBA 记忆棒SMS使用测试



↑SMS包装外观图片

目前，由国内知名的电玩周边生产商-圣嘉生产的SMS记忆棒GBA(SP)存档保存系统的推出，受到了各位玩家的喜爱。越来越多的GBA（SP）玩家开始购买SMS 记忆棒来保存自己的卡带存档，但是许多对英文不是很熟悉的玩家对其的使用方法感到陌生。所以我对其SMS进行了详细测试。

这个就是SMS记忆棒（以下简称SMS）的包装图。SMS的颜色有很多品种，可以自己选择自己喜欢的颜色，来搭配自己的GBA(SP)。SMS记忆棒采用块来说明容量问题，而不是采用正常的Mbit为单位表示，4M的块数是1899，8M的块数是3798块。大家可以考虑适合自己使用的容量来购买SMS。

打开包装后的SMS就是这个样子的，外形真的很小巧，放在兜里都不觉得占地方，而且后面有挂钩可以挂随包装附送的挂绳，也可以挂在钥匙上。

把SMS联机GBA是很容易的事情，直接把后盖打开就可以把它插进GBA的GBAEXT接口处了(SP就是GBAEXT1接口)。连接完成后是这个样子的。



↑SMS与GBASP的连接图片

好了，硬件连接完成后，就可以打开GBA进行对SMS的操作了。把卡带插入进SP里，在GAME BOY标志下面的任天堂标志出现的时候按开始+选择健，可以听到清脆的“叮咚”的声音标志消失，然后过了几秒就会出现另一个声音。就表示与SMS联机正常了。联机完成后的SMS界面如图A。



↑SMS实物外观图片

我来详细说明一下SMS主菜单的功能说明。第一个项目SMS File Manager就是SMS 文件管理菜单；第二个项目SMS-SMS Copy就是SMS对拷贝功能菜单；第三个项目Cartridge Auto Detect就是自动检测卡带存档的功能菜单；第四个项目Format SMS是格式化SMS功能菜单；第

我想给PG提个意见。那就是可不可以增页，因为160页太难满足我们的需要了。（甘肃兰州　曹文翰）雪人：面包会有的，加页也会有的！



←SMS管理界面图片

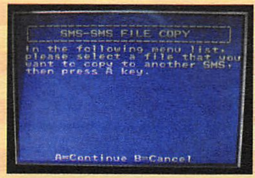
五项目Run Game in Cartridge就是推出SMS管理画面直接进入当前游戏功能菜单。首先进入第一个项目的菜单后，大家就可以发现这个界面了。我说明一下这个界面内的每个按键的功能。

最上面就是表示存档的编号、游戏名、ID、容量、还有存档类型。在这里大家只需要记住保存的编号、游戏名、ID就行了，容量还有存档类型不需要大家去考虑太多。中间的界面部分就是游戏存档的内容了，以上内容是使用XG2 LITE保存在SMS内的内容。大家看到好像保存游戏的名字都成了XG boot loader，就是XG引导菜单的意思了，这点就是烧录卡与GBA游戏卡的不同地方了。GBA游戏卡带是用游戏名来记录的，烧录卡由于存在引导菜单所以名字就不能正常显示了，这样请大家在保存烧录卡的时候注意记住存档的顺序及ID号就行了。最下面的信息表示的意思是ITEM就是察看当前的存档数目有几个。SPACE就是空间的意思，前面的数字就是当前使用的容量，后面的1899就是4M SMS的最大容量。在这里，GBA的开始键就是增加存档的意思。选择键就是删除当前选择的存档。A键就是读取SMS存档到GBA。B键就是备份存档到SMS。L键是向上翻页，R键就是向下翻页。



↑第一个项目菜单内的界面

进入第二个项目SMS对拷贝功能菜单的界面后如右图。



↑SMS对拷界面图片

进入后首先会弹出一个说明信息，意思就是请首先选择你需要拷贝的存档，按A键继续后就会出现右图，存档的选择菜单。



→存档选择图片



↑存档信息图片

选择好第一个存档后，SMS就会自动读取存档的信息。(如左图)

按A键继续后，大概几秒的时间SMS把选择的存档读取完成后，就会出现如图所示的界面。



↑提示取出当前SMS的信息

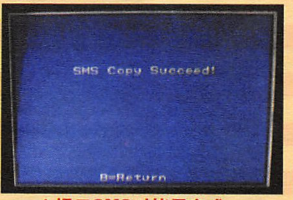
出现这个信息就是表示可以把SMS从GBA里取出来。大家请注意，这里一定不能关机的，开着GBA把SMS拔出来。就会出现下面的界面。



↑提示插入需要对拷的SMS信息

由于我手上没有2个SMS，所以，我把原来的继续插回去。就能自动进行拷贝到选择对拷贝的存档了。

按B键返回后，就能看到已经对拷贝过来的存档了。看图（B）。



↑提示SMS对拷贝完成

大家注意看到的是刚才选择的保存第一个存档已经被SMS对拷贝功能复制到了第4个存档编号的位置。这样的结果很让人高兴。因为如果大家



←SMS对拷贝完成返回后的存档信息

在VOL.7中看到《你所必须拥有的15个GBA游戏》时，我愤怒，怒不可遏！居然没有我们机战（A、R、OG、D）！可恶，居然……（浙江 单俊豪）雪人：我不是机战迷，但我理解你的心情！

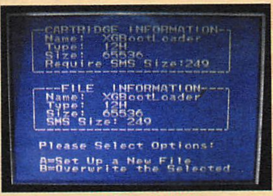
正在同时玩一个游戏，想与朋友交流存档的时候不怕自己原来备份的存档被SMS对拷贝给覆盖掉，自己辛苦运行游戏得来的存档仍然可以正常的保存，这是对所有玩家最体贴的设计了。这点SMS对拷贝系统的设计比较聪明，不会覆盖原来的相同记录而只是保存一个新的存档位置是一个非常明智的选择。不过大家在对拷贝的时候请注意查看当前的SMS保存空间是否足够，以保证能够正常的对拷贝SMS。



↑SMS自动检测存档的信息

进入第三项自动检测卡带存档的功能菜单（因为这个功能是配合第一项功能使用的，所以我会进行一次备份存档的操作）。SMS会自动检测当前的游戏存档信息，如上图 。

检测完成后，按B键就可以返回SMS的主菜单功能界面。然后选择第一项目进入SMS文件管理菜单后按B键就可以备份存档，就会出现下面这个界面。



↑保存存档信息

在这个界面里，按A键就是建立一个新的存档文件。按B键就是覆盖当前选择的存档位置保存。我选择A键后就会出现下面的读取卡带保存、校验存档的信息。



↑读取卡带存档、校验存档的信息

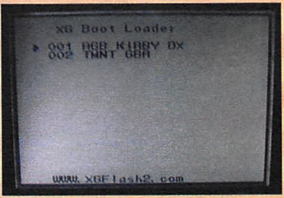
保存完成后，SMS就回到了文件管理菜单界面。大家看到的编号5就是刚才成功保存的卡带存档。如图(C)



↑保存完毕存档的图片

存档的保存就是如此的简单，如果想读取存档就是按A键就可以了。由于步骤基本相同，我就不多说了。大家可以自己测试看看，非常简单的。

在我没有拿到实物进行测试以前，总是认为这个SMS系统对GBA卡带比较有效。因为每个卡带就是一个游戏，存档的自动检测很容易。烧录卡由于采用菜单系统来分配多个GBA 游戏的空间，所以应该不能对烧录卡进行正常的备份功能。但是在我测试了烧录卡使用SMS进行保存的时候发现，原来SMS也是可以对多数的烧录卡进行正常备份存档的。不过大家需要注意使用方法与GBA卡带有些不同。以下以测试XG2 Lite 128M为例（我的EZ1 被朋友借去用了，没办法。）来说明如何使用SMS对烧录卡进行备份存档的操作说明。首先我把上面保存过的存档全部删除 。 打开GBASP进入XG2 Lite的引导菜单。我烧录测试的游戏是第一个星之卡比，第二个就是忍者神龟。



↑进入菜单选择第一个游戏

选择第一个游戏-星之卡比后，运行第一完成第一关，大家可以看到游戏完成度是1%。(如下图)



↑星之卡比完成度1%

然后关闭GBASP重新开机后，进入引导菜单选择星之卡比后。按B键冷启动游戏（冷启动就像是首次开机一样会出现任天堂的标志）然后按住开始+选择键进入SMS联机状态。保存存档。(如左图)



然后推出菜单，选择主菜单第五项进入星之卡比游戏，

近几期PG上的重头戏XXX年代记（编年史）越来越受欢迎，可为什么还没有机战编年史呀，我看PG上呼吁的人也挺多的，风林可要小心机战迷的讨伐队伍呀！（上海）雪人：据悉木头已雇佣了美编做兼职保镖！





↑消除星之卡比1%的存档

把刚才运行的游戏存档消除。（如上图）

然后冷启动进入星之卡比再进入SMS联机模式把存档读取到游戏里。（如右图）





↑把SMS里的星之卡比写入到烧录卡中。

然后退出菜单返回游戏中，看看存档是否正常写入了。如图(D)

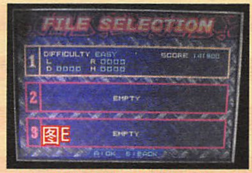
然后重新选择第二个游戏－忍者神龟，先运行游戏把第一个人物的第一关通过（看图E）。

关闭GBASP,然后冷启动进入游戏中。再进入SMS联机模式，保存存档。（如图F）



↑看！存档记录又回来了。

然后推出SMS管理模式进入游戏当中。由于忍者神龟游戏本身不自带消除存档记录功能。所以我只能继续用上次的存档进入游戏，选择另一个人物，来完成该人物模式的第一关。我选择的就是用双节棍的第四个人物。（如图G）



↑因为游戏的存档会闪动，所以相机拍的时候正好看不见那个方块



↑保存第二个游戏–忍者神龟存档

然后关闭GBASP，冷启动进入忍者神龟再进入SMS管理模式，把SMS中的第2编号存档读取到烧录卡中。然后推出SMS系统进入游戏当中。再看看原来第一人物第一关的存档又回来了。（如图H）



这次的对烧录卡的存档保存测试就是说明SMS不但可以用在GBA游戏卡上面，对某些烧录卡也是支持的。这点对于使用烧录卡的玩家非常有用处了，可以在没有电脑的时候进行存档的备份还有交换。非常方便实用。我还在后面测试了XG1 EZ1都可以正常使用冷启动模式来备份存档到SMS里。但是再测试EZFA烧录卡中，发现EZFA的冷启动模式对SMS不起作用，不能正常备份多个GBA游戏的存档。估计是其冷启动的方式有所改变有关。EZ2PS的烧录卡我手上没有所以不能进行测试了。GBALINK的ZIP卡带目前也不支持冷启动方式。但是GBALINK的官方已经说明也可以在以后通过软件升级支持冷启动模式。看来多数的烧录卡都可以支持SMS的，这点的确方便了广大玩家。可能大家会问XG2 TURBO烧录卡可以支持SMS吗？这个提问我觉得没有必要了，因为XG2 TURBO本身就是具备SMS的功能了。对于XG2 TURBO来说没有必要再购买SMS记忆棒了。

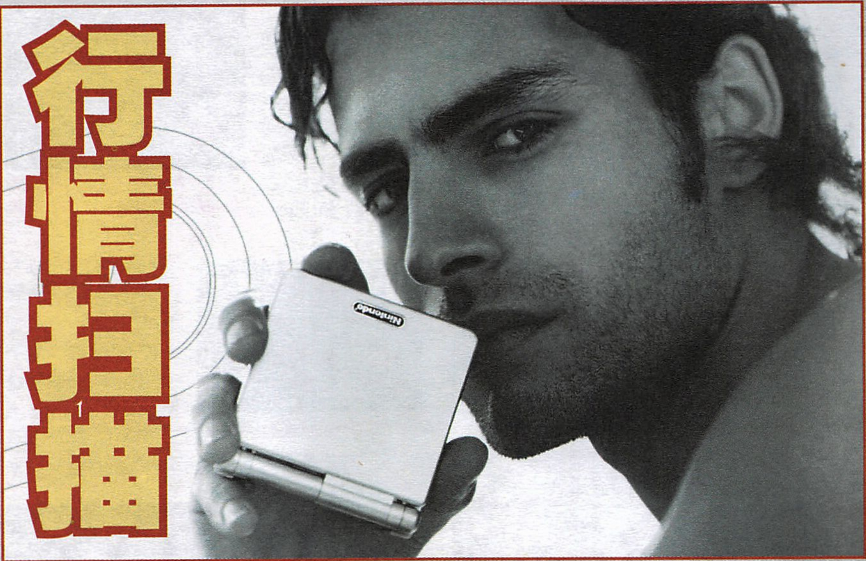


SMS记忆棒的功能的确非常的实用，建议怕丢失游戏存档的玩家都可以考虑购买。而且有了我这个图文并茂的测试说明。我想使用SMS是一件非常简单的事情。

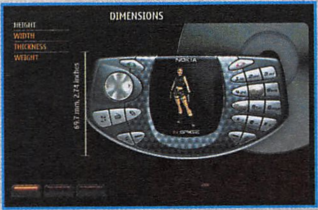
■BY binbin30

包装其实也不重要，因为我们看的是内容。包装再好，内容很差，也就像锈花枕头一包草，对不？所以不用像VOL.6那样包装而延长了发行的时间，因为等书真的是很焦急啊！（浙江　郭怡）

行情扫描



主机 N-GAGE汉化版？悠着点下手！



虽说N-GAGE由于市场定位不明确导致销量不如意，但是作为一台具有超强机能的游戏机（手机？），拥有它也是很多玩家的梦想，以前云云一直念叨着N-GAGE没有中文版，影响了其在大陆的普及，可是很快，市面上就出现了一种N-GAGE的汉化版，很多朋友问云云，不是说NOKIA没有发售中文版N-GAGE吗?那这种汉化版是怎么回事儿？其实呢，这种汉化版并非是NOKIA官方发售的中文版，而是在英文版基础上加九方中文软件汉化而成的，我不知道朋友们怎么看待这种版本的N-GAGE，但是就一些朋友有过的前车之鉴来说，不值得大家去使用，为什么呢？首先，九方中文软件是一个付费软件，如果你没有付费，那每隔10天就得给N-GAGE动一番手术（删除c:\system\data\cngsktmm.dat和c:\system\data\yehone134.rec_01这两个文件）才能继续使用，烦吧？其次，毕竟九方中文软件是非官方性质的软件，对N-GAGE进行汉化后，N-GAGE的字体会变小一号，看上去不怎么协调，而且这也会导致N-GAGE在屏保运行时无法查看时间了，十分不便。再者，九方中文软件汉化过的电话簿不能使用“快速查找”这一功能，要查找联系人，你得一个一个地找……有了上面这些问题，你还敢买所谓的“中文版N--GAGE”吗？

主机 N-GAGE终结者——Gametrac！

虽然N-GAGE的前途已经是黯淡无光，但是目前仍有一家名为Tiger Telematics的厂商开发出一部叫做“Gametrac”的掌机直接把竞争目标定为N-GAGE，Gametrac其实是一款集掌上娱乐和SMS收发的掌上电脑，它采用的是WINCE.NET操作系统，能够提供MPEG4，MP3播放，GPS卫星定位和SMS短信收发等功能，其实说白了就是一台加强了游戏机能的掌上电脑而已，该款机型使用MMC卡为其存储设备，蓝牙模块为选配附件。在装上蓝牙模块后，可以使用两台或多台Gametrac进行联机游戏。随着PSP的发布，眼下掌上游戏机的发展趋势越来越明朗，那就是向着多功能多媒体的方向发展，看着这些强悍的新机型，再看看手中的GBA SP，我们不得不感叹这世界变化快啊。



偶觉得山内大爷应该为GBA家族开发一种专门感应器，可以感应到一定范围内有这种配置的玩家。附加红外线，方便连线游戏以及玩家的合作与对战，这种配置对《口袋妖怪》和KOF格斗系列十分好用。（广东 JING）

主机 惊爆:iQue神游中国总部取得大陆版GBA的授权

来自网上的消息：据日本方面的可靠消息，日本任天堂已授权中国神游科技有限公司在中国大陆进行GBA及其游戏软件的销售。

据悉，神游科技有可能考虑在春节左右正式推出GBA的行货。据称大陆版GBA的性能与日版几乎完全相同，而版权标记除了会带有"NINTENDO”的字样外，还将打上神游科技(iQue)的厂商标志,外观也许会与日本版略有不同。

软件方面依然是采用了彻底本土化的战略方针，预计首发有马里奥、瓦里奥及pokemon等几款任天堂自己开发的作品。

主机 超酷双色GBA SP限定版发售预定



为了庆祝GB主机诞生14年后的今天，GBA SP迎来了其辉煌的又一年，任天堂今日宣布将于明年二月发售一款超酷的限定版GBA SP，这款铂金白与玛瑙黑相间的新版主机，仅限于北美地区发售，售价为99.99美元每台。据美国任天堂公关及市场部副总裁乔治・哈里森表示，目前的GBA SP玩家有40%以上年龄超过18岁，也就是说目前GBA SP的玩家市场主体正在向成年人扩展，那么推出这种黑白相间加上限量发售的SP也正是为了吸引更多的高龄玩家。

GBA SP本地市场行情：一切尽在不言中，请关注GBA SP翻新机最新报道

烧卡器 GBALINK正式推出256M ZIP_SE FLASH卡带

GBALINK在国内烧卡器界口碑一向都很多，其推出的GBALINK烧卡器ZIP系列更因为其杰出的功能销量突出，而近期电子DIY小组又正式推出GBALink配套的256M ZIP_SE FLASH卡带。我们知道，以前GBALINK推出的256M ZIP卡带最大只支持64M的游戏压缩，虽然说当时觉得还够用，因为128M的游戏是少数嘛，可是到了眼下，128M的游戏已经是司空见惯了，所以市场就需要支持128M游戏压缩的GBALINK卡带，而此次推出的256M ZIP_SE卡带，除了具备ZIP系列卡带的所有功能外，最大的特点是具备128M的超大容量压缩空间，可以支持128M容量的ROM的压缩。这就意味着几乎目前所有的GBA ROM（当然，因为某些汉化游戏经过修改，容量大于128M，但这是少数）都可以压缩后写入卡带中。因此该系列卡带是GBA发烧玩家的超值选择。不过由于该系列卡带采用限量方式发售，数量有限，所以感兴趣的朋友得早点下手哟。



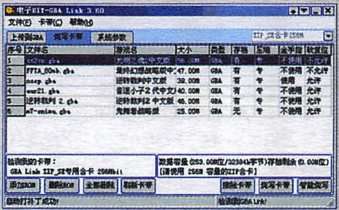
图A

烧卡器 GBALink ZIP系列卡带推出多种颜色

本月GBALINK又一重要举措就是推出全新的多色卡带，新卡带外壳是重新设计的，采用PC塑料注塑，更加坚固耐磨,现在拥有多种颜色（天空蓝，柠檬黄，苹果绿，深海蓝），如图A，更加漂亮，有更多选择。

烧卡器 GBALINK新版软件功能小介

GBALINK的软件更新速度一向较快，截稿时更新到了3.61版，这里就简单地进行一下介绍从上次到现在的主要突出点：



1，改进ZIP卡带和VBA模拟器存档的互换兼容性。更新存档功能允许更新模拟器生成的非标准大小的存档文件，这样对于一些模拟器生成的EEPROM格式的存档可以直接更新入卡带内使用，并且备份卡带存档功能备份的EEPROM格式的存档也可以直接使用在模拟器上。

2，增加256M ZIP_SE FLASH卡带的支持（该卡带支持

128M超大压缩空间）。

3，修正修改ROM属性后可能丢失存档属性的的错误。

4，修正金手指数据处理中的一个错误，这个错误可能引起刷新卡带时软件报错，并且可能引起一些游戏在使用金手指时死机。

5，增强对格式不标准的金手指文件的处理能力，这样软件在加载个别金手指时将不再出错。

6，GBALINK在3.60测试第1版就增加了金手指功能，功能上甚强，这里三言两语无法说清，读者可去其官方网站（http:/www.gbalink.net）查看。

烧卡器 XG2TURBO入手 全方位测试

上期给大家提到了XGFLASH2TURBO的发售，而不久云云就收到了厂家寄来的测试品，由于各方面的原因，没办法把测试报告放到单独的版面，而是收到市场行情里了。

拿到了XG2TURBO的卡，首先看到自然是其包装，XG系的包装风格一向都差不多，而这次XG2TURBO的包装则是用了上次其包装设计大赛中XG2组的第一名作品，作者是Lars Thun,荷兰人，而最近的XGFLASH1代也换了新包装，作者A.J是XG包装设计大赛中XG1组的第一名。其实那次大赛的所有作品我都看过，其中有很多作品似乎比第一名都要好看，但是最后XG还是将Lars Thun的作品用于实际设计中了，也许这个设计更为合理，更能讨用户喜欢吧。

打开包装，发现XG2TURBO附送驱动以及GBA/GBASP水晶镜面各一张，十分体贴用户，不过遗憾的是镜面上已经加印了XGFLASH.COM的LOGO，有点烦人，没有GAMEBOY ADVANCE SP好看，呵呵。众所周知，XG2TURBO舍弃了烧卡器而采用了USB线的设计，不过与同是USB线设计的EZFA相比，XG2T和GBA连接的那个头（也就是烧卡电路）似乎要大些，但因为我拿到的是测试样品，所以正式版会改进模具的，这里给大家看一张XG2T与EZFA的对比图，而且其与GBA通讯口连接时不够紧凑，不小心的话就会掉下来，那烧录就会中断，但是这条线的质量应该说来算是不错了，至于卡带，同XG1以及XG2LITE相比也有不小的进步，做工明显上了一个档次，拿在手上分量十足，卡带上的标签风格依旧。

说完了外在的东西，再谈谈广大玩家关心的实际使用问题。

一、驱动安装

XG2TURBO安装驱动比较独特，它不像EZ一样单独提供驱动，而是将驱动以及烧卡程序整合在一起了，使用烧卡器之前你得先运行XG2的配套软件，这样才能将驱动解压缩开（驱动一共有两个，FOR WIN98以及WIN2K/SP），然后将烧卡器插到PC的USB口上，根据系统的提示把驱动安装好后就可以运行XG的烧卡程序开始烧游戏了，需要注意的是，如果你的系统以前安装过其他烧卡器的驱动，那么可能无法正常安装XG2TURBO的驱动，所以希望各位在安装XG2T的驱动之前先将其他烧卡器的驱动卸载干净。

二、烧卡器使用

从图上我们可以看出XG2T的烧卡软件分为五个区，分别是“卡带信息”（可以查看卡带的基本信息，如卡带型号，卡带容量等），“主要功能”(可以进行联机，选择语言，查看ROM/记忆区列表，退出等），“ROM区”（显示卡带内的游戏信息以及进行添加/删除游戏/清空列表的操作），“XG2T ROM分区表”，“SMS记忆区”（显示存储在卡带SMS内的SAV档以及相关操作），要烧游戏到卡里，首先我们需要先打开GBA，然后进入联机模式（开机后同时按“START”+“SELECT”，然后在XG2T软件上“主要功能”区点“联机”键，成功后点击“ROM区”按键，我们就可以看到XG2T卡带里面的ROM列表了，添加好ROM后，点击“开始烧录”，软件就会进行烧卡过程，不过目前的软件烧卡速度很慢,大家使用时需要有耐心,别睡着了哟。烧好游戏后，我们可以在“ROM分区表”中看到ROM的分区情况，其中蓝色的是烧录完成的，绿色则是没有烧好的ROM空间，通过图表的方式显示出来，十分直观。

上面介绍的是基本功能，而还有一些独有的功能，下面逐条进行详细介绍。

三、功能介绍

1、采用特有分区功能，可以删除任意位置的ROM。

我们都知道，以前的所有烧录卡在进行删除操作时，都只能从最后一个ROM开始删除，而如果我们想把卡带里第一个ROM删除，那就只能将所有的ROM删除，但要是你恰恰不想把后面的ROM删除，这就麻烦了，你需要先将所有的ROM删除，再将你所需要的ROM再次烧到卡里，如果那个ROM以前的存档很重要，你又得进行备份/写档的操作，烦人之极，可是又没有办法，这也是以前的烧卡器所具有的通病，而XG2T则采用了特别的分区概念，可以删除任意位置的ROM，比如说，我现在卡里有三个ROM，我想把第一个ROM或者第二个ROM删除掉，

我特别喜欢第三期的《汉化前线的英雄们》，他们是出力最多的，没有你们，我们无法自在地玩着游戏。对了，他们也间接地起着推广游戏的作用（笑）。（上海 风）对于这些汉化达人们，雪人和风林表示由衷的敬佩，希望有越来越多的汉化者出现哦！

直接删除就行，不必全部删除，相当方便，我想XG2T既然开了这么一个先河，那以后的烧卡器恐怕也会跟着做了，因为消费者是市场的主体，当XG2T将删除任意位置的ROM这一功能实现后，其他烧录卡如果无法跟上,那对消费者是无法交代的。

2、时钟功能完善，不但支持口袋妖怪时钟，经云云测试，我们的太阳XG2T也支持其时钟，这算是全球首创。

3、使用时间长，由于XG2T采用了ASIC芯片，所以卡带使用时间很长，经过测试达到了GBA SP开前光，音量最大时运行9个小时45分的超长记录。

4、直接对EEPROMV124存档方式进行硬件模拟，直接支持1M FLASH记忆的游戏，不需要任何补丁,包括像口袋妖怪，MARIO4等游戏，直接用原版就可以存档OK。所谓硬件支持，是烧卡软件对ROM不进行任何改动，而XG2T就是如此，但是其他有些卡却是在烧卡软件里动了手脚。

四、一些缺点

上面提了XG2T的不少优点，这里也讲讲它的一些缺点：

1、烧卡时间慢。

这一点可以说不经过改进的话能够成为XG2T的致命之处，测试时用一个64M的ZELDA，烧写时间为6分40秒，汗……这么长的时间你能接受吗？官方称软件到0/9版会大幅加快烧卡速度，希望如此吧。

2、烧卡器与SP的接头设计有弊病,极易分离。

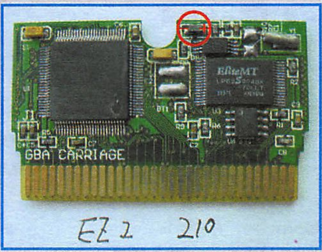
3、特有分区功能导致烧录ROM不像以前的烧录卡如XG1，一般的游戏都不是烧录实际大小，这样特别浪费空间，一块256M的卡装不了几个游戏，这一点，光放也说了0.9版软件会进行改进，等吧。

4、正因为其采用了ASIC控制芯片，所以其与CPLD以及EPLD比起来更为省电（想一想XG2LTTE吧,呵呵，电老虎），不过ASIC芯片比较廉价，质量如果不注意的话是无法和CPLD以及EPLD相比了，不过我觉得在这一点上大家不必深究，就好像CMOS和CCD，廉价的CMOS是垃圾，而佳能做的CMOS，不是已经用到了1DS、10D这些顶级单反机上面而且取得了巨大成就了吗？而XG2T用的ASIC集成硬件记忆和时钟，质量做得还是不错，各位不必担心。

基本上，我们的测试就到此为止，对于烧录卡，我们不再加以主观评论，一切以事实说话，那些感兴趣的朋友还是可以去官方网（httP://www.xgflash2.com）看看。

烧卡器 EZFLASH2爆出设计错误 官方网站公开道歉

一直以来，EZFLASH都被认为是做工好，设计棒的产品，但是最近在其官方论坛上，一位名叫“哥伦布”的网友却大爆其设计失误，而此后EZ官方也在论坛上发表声明证实某些EZ2出现的掉档时间确实是因一个二极管出现的问题，他们在论坛上向广大用户进行道歉以及表示有需要换卡的用户可以与他们联系，同时也公布了那个二极管的更换方法，用户可以去httP://www.ezflash.cn看看。在这一事件上面，云云觉得广大EZ用户不必过于恐慌，因为就我所使用的EZ2来说，从来都没有发生过调档时间，EZ官方也在声明中说明了发生调档的一些条件，并强调了除非是已经频繁发生调档，那完全可以对此不予理会。



配件 GBA MEDIA正式发售



一直以来深受大家关注的GBA看电影周边终于于2003年12月18日正式发售了，大家可以去www.gbalpha以及www.easy2hapyy.com/dede/shop订货，目前GBA电影卡单独售价为198元，电影卡＋CF卡读卡器＋128M CF卡为533元，电影卡＋CF卡读卡器为243元，而逸趣科技的购物网站也提供以及转换好的电影卡格式电影/动画出售，比如像圣斗士冥王篇（01–13集）为25元，名侦探柯南（001–105集）为60元，灌蓝高手（001–101集）为60元，考虑到碟片成本以及制作成本，应该来说这个价钱算是比较合理了。

模拟汉化站

★VisualBoyAdvance 1.7最终版发布

在经过四次测试之后，Forgotten终于发布了VisualBoyAdvance 1.7最终版,在之前的四个测试版发布时，Forgotten都很少对其更新点进行描述，但是最终版放出时他公布的改动可就多了，呵呵，当然，这是包括先前四个测试版在内的所有改进及变动：

程序内核变动：

－添加了由 Flea 作出的针对 Mac OSX 系统的显示过滤修正
－添加/修正了 ArcTan/ArcTan2 模拟
－添加了半倍及四分之一倍音量功能
－添加了 hq2x/lq2x 图形过滤效果
－添加了关闭全局作弊功能
－清理了一些代码
－修正了一些 CBA 作弊支持
－修正了 ARM/Thumb 的指令计时，包括内存访问
－修正了 STMDx ARM 指令中的小错误
－修正了当 base equals dest 时的 ARM LDRx 指令

Gameboy 方面：

－添加了对 8M ROM 的支持
－（重新添加了）SGB 模式下的 2-4 玩家的支持
－添加了动画图块限制模拟 (感谢 KiGB 的作者 Ricky)
－取消紧跟 DI 的等待中的 EI
－实现了 DI/HALT 错误
－实现了 GB 模式下，VBLANK 或 HBLANK 时 STAT 写入错误
－实现了 GBC 模式下的 GDMA 延时 (感谢 GEST 的作者 TM)
－修正了 OBJ 和窗口之间的优先度
－修正了一些 SGB 边框问题
－修正了某些情况下的窗口显示问题
－修正 CGB 初始背景调色盘为白色
－将初始存储内存值从 0x00 修正为 0xFF (感谢 GEST 的作者 TM)
－修正了 LCD 中断，每行发生一次
－修正了 BG 关闭时不正确的显示
－将中断延时周期由 2 个时钟周期改为 6 个
－将隔行扫描更新至 HBLANK 的开头

Windows 版本方面的更新：

－添加了预定义的 Gameboy 调色板 (感谢 Kojote)
－在 GBA 硬件寄存器的查看器中添加了 GBA IO 查看器
－添加了载入最近即时存档的菜单项
－添加了将即时存档存入最后的槽位的菜单项
－添加了载入 ROM 时自动载入最近即时存档的选项
－添加了全屏最大缩放选项
－将错误报告选项更改的更为友好
－增强了即时存档子菜单以显示存档日期时间
－增强了日志窗口以采集不显示的数据
－修正了 Direct3D/OpenGL 开启 Motion Blur Interframe Blending 时的"绿色"错误
－修正了使用 Gameboy roms 时 Direct3D 全屏的问题
－修正了不同查看器中存储镜像时的小错误
－修正了关闭电源管理功能的问题：不再会关闭显示器了
－改进了作弊输入，使之更具柔性更容易输入
－将 GUI 代码移植到 MFC

在VisualBoyAdvance 1.7版的发布的第二天，Forgotten又更新了网站，可是这次他带来的消息却让云云想哭（汗……），因为他说由于假期的原因，有一段时间他不会进行VBA的更新了，而且也不会回复EMAIL，他的主页也会搬到新的服务器，EMAIL也会更换，也就是说……他会暂时

强烈要求推出怀旧系列，GB黑白时代至今仍有一些超经典之作，但因市场上已绝迹，想让众小编在光盘中加入GB模拟器的ROMS。（新疆　潘春彪）

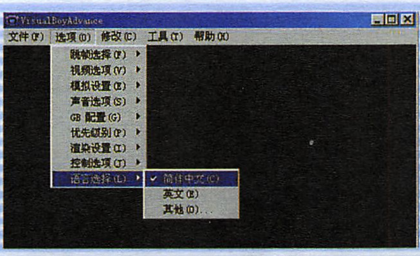
离开我们，虽然很令人伤感，但是Forgotten也没有忘记和大家说圣诞快乐，真是感动啊。

VisualBoyAdvance官方站点：http://vboy.emuhq.com/

VisualBoyAdvance v1.7 中文版放出

似乎已经成为惯例了，每当VBA新版放出，都会有汉化版马上跟着出来，而这次，新版VBA汉化版的出现竟然会和自己有些关联，汗，大家看看下面摘自模拟汉化站的一段新闻：

“首先还是祝贺 liuzheng0131 接替的 King 哥的官方版汉化的工作，加油喔。最近比较忙，本来已经不准备做这个汉化了，虽然依旧会对新发布的 emu 挂念万分。那天无意中看到24期的电软，有篇 VisualBoyAdvance 的教学文章，作者介绍的正是自己所汉化过的 VisualBoyAdvance，呵呵，感谢抬爱了，决定继续为大家服务下去。^_^其实莫尼卡妹妹也一直在做这个汉化，而且也有很多独到之处，自认某些专业知识方面还是有所欠缺，不过对于习惯或者喜欢我做的 VisualBoyAdvance 汉化版本的朋友们，还是希望帮忙测试，多提宝贵意见，谢谢大家也谢谢莫莫长久以来的关心。——Banny”



大家看懂了吧？Banny话中那篇 VisualBoyAdvance 的教学文章正是云云所写，没想到自己的一篇文章竟然会成为他汉化新版VBA模拟器的动力，哭……

GBA ROM管理器OfflineList发布0.7版

以前好像没有和大家提起过这个GBA的ROM管理器，实在是遗憾，这次他的0.7版发布，也就顺便给大家介绍一下。本版本和老版本相比更加实用更加人性化，更新如下：

– 支持Multi Dat
– 可设置显示的信息
– 可设置搜索区
– 新的选项
– 增加了新界面
– 修正了一些错误
– 加入了其他一些东西

官方站点：http://offlinelist.free.fr/

国产GBA开发库CSAGBLib V2.0b版发布

在混沌星辰小组众成员的努力之下,CSAGBLib终于发布了新版V2.0b,这次新版变化很大,各位请看:

一，废除了原先那个极度不方便又不使用的前端,在征得Peter的同意之后,改使用VisualHam(原先是HAM的前端IDE工具,很不错)作为IDE,这样不但程序编辑起来格外方便,而且编译程序也毫不费劲。在这里再次感谢一下Peter无私的捐助。

二，GBA声音编程方面,大家仍然可以使用MP2K,但这里强烈推荐新版本中附带的AAS,功能超级强大,其使用方法请参见帮助文档。这里要说明一点的是，由于AAS还未得到官方授权，请大家使用时包含其LOGO。

三，函数库已经大部分重写过了，增加了实用性和一些速度。

四，新增加了一个扩展函数库，包括了组合OBJ技术和摄像机技术的实现，同时将原先属于标准库内的动画OBJ的内容移进了扩展库内，而且扩展库的内容正不断添加中，具体使用方法请参见帮助手册。

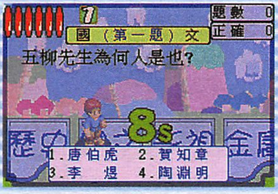
五，制作了全新的帮助文档，提供在线帮助，同样提供离线帮助，帮助内容里不仅详实地重写了原先的内容，而且还把原先遗漏的部分补齐了，再加上AAS和扩展库的帮助，可以说是CSAGBLib的得力助手。

有感兴趣的朋友请到http://www.loveu.cn/下载附带编译器，且自带离线帮助文档。随便在此提醒大家关注《掌机迷》增刊掌机特典中HhuangYZ达人的《第一次开发GBA游戏就上手》一文，绝对强悍之极！

看到“市场行情扫描”时，我是一头雾水，图文不统一呀。还有后面的（好像是前面）新型的游戏PDA也没有详细介绍，以后补回来吧。（河北）

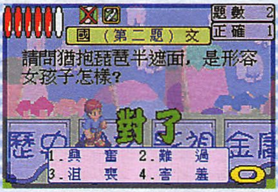






《快问快答大考验》

★原创中文GBA问答游戏《快问快答大考验》



日前网上公布了一个由台湾网友a_wei制作的原创GBA中文问答类游戏《快问快答大考验》，由于是台湾网友制作的，所以该游戏字体是繁体，但是其制作水平相当高，呵呵，而且游戏相当有趣，比如会有诸如“谁不是韦小宝的老婆”之类的问题，不过里面有些问题就有些考人了，因为人家是台湾人嘛，所以提的问题就多少有些地域性，也许只有台湾人才能回答吧，呵呵，像这种游戏休闲玩玩还是蛮可以的。



《Mario&Luigi RPG》

★《Mario&Luigi RPG》汉化工程始动



在完成柯南的汉化工作后，漫游汉化协会将目标又定到了前些时候出现的大作《Mario&Luigi RPG》上，开始将《Mario&Luigi RPG》的汉化工程摆上案来，此次汉化工作是在胡里胡涂的统筹安排下，Kingbao为技术破解，目前该游戏现已进入翻译阶段，负责人是Kiros Lee。由于马里奥·路易RPG里人物的台词诙谐幽默，笑料颇多，所以翻译起来无疑是一大挑战，现在暂时定下游戏中几位主要人物的名字分别为：马里奥、路易、碧奇公主、库帕王。欢迎各位到漫游的论坛（http://www.chinaemu.net/zhuanti/kiroslee/index.html）就人名、地名的翻译大家一起讨论。



《SD高达G世纪》

★《SD高达G世纪》汉化启动



来自掌机之王汉化小组的消息，应该会让所有的高达迷都热血沸腾吧：“PGCG沉寂了一个半月的时间，不是无事可做，为了避免Mr.L给小组带来更多的损失。小组不打算在汉化期间公布任何消息，为大家好也为自己好。随着超人气大作《SD高达G世纪》GBA版的正式发布，PGCG也公开表示该游戏汉化正式开始，整个汉化将集齐PGCG全体成员以及PG攻略组共同担纲，尽最大力量让广大高达迷们满意。在该游戏汉化过程中PGCG将不会公布任何进况及测试补丁，也请各位Fans不要联系PGCG询问情况。”云云能够理解汉化者的苦衷，也希望广大玩家能够真正地支持他们，而不要屡次地伤害为我们默默奉献的人……



烧录卡论坛有些失衡，为了避嫌，还是全面介绍为好。鄙人用的GBA LINK IZP相当不错。
（福建 飘雪）





《牧场物语女孩版》

★《牧场物语女孩版》汉化情报

《牧场物语女孩版》发布之后，网友们就期盼着汉化了《牧场物语男孩版》的模拟天下阿一等再接再厉汉化女孩版，而阿一表示由于女孩版和男孩版基本是类似的，稍微修改了一下原男孩版汉化工具，就可以汉化女孩版了。但是由于牧场物语文字翻译量过大，恐怕不太可能会有人愿意免费翻译。同时阿一还声明如果有人愿意加入牧场女孩版翻译，或者其它汉化小组愿意接手整个汉化项目,请与他联系，E-mail：ayi@lanpeng.net。特别说明:男孩版和女孩版应该很多地方对话应该是相同的,所以可以直接用原男孩版翻译。(汉化工具和文本已经全部搞定，只差翻译和项目管理人员）



一些数据：

标准剧情文本：43万双字节文字

图书馆文本：3万双字节文字

其它文本：还在导出中，估计也不会少



《究极截拳道》

★《究极截拳道》繁体汉化版发布

记得在老早的时候给大家介绍过这个游戏，而汉化高手Kinglly独力完成该游戏的简体中文版，这次天使汉化乐园在征得Kinglly同意后将其繁体化，基于尊重原汉化者，繁体汉化版只把字模转为繁体，没有修改其标题画面以及加入任何天使汉化乐园的INTRO以及LOGO等。



《铁臂阿童木》

★《铁臂阿童木》v.001汉化版

网友sakura0s在GA论坛发表的《铁臂阿童木》汉化版，但是目前只是汉化了几幅图片而已，汗，虽然说这样和原版没什么区别，但是即使就是那么几个中文字，看上去也舒服多了，呵呵。



《海贼王》

★《海贼王》汉化招募志士

仍然是模拟天下的阿一发布最新汉化消息，他们已经开始汉化GBA上的《海贼王》，不知道有没有日文翻译有兴趣愿意共同努力完成这个项目？有兴趣者联系阿一：ayi@emucn.net，目前游戏的全部导出脚本为10万文字左右。



《仙剑奇侠传》

★《RPG工具》制作的《仙剑奇侠传》

似乎仍然是上次制作《倚天屠龙记》的朋友lvjiaqi利用GBA上的《RPG工具》制作《仙剑奇侠传》，目前情节做到扬州城了，但还没见到林月如。

本栏目信箱:yeyunzhang@163.net　QQ:229279861

在这里我想提一个小小的要求，就是在《掌机迷》里多介绍一下足球、赛车、格斗游戏的内容。（四川　王舟）
雪人：已经向上级汇报，据说正在联系达人中！敬请等待！

教您打造个人"限定"主机
——个性SP图解教程

■文：mine

看着各个厂商推出的很多花样的SP是否您也是看着眼馋而又囊肿羞涩吧，是否也想过把隐呢？今天我就来教给大家。其实很多限定的SP都是通过更换不同的外壳来骗钱的，我们自己为什么就不能换一下呢，既可以制作出和厂商的限定一个模样的机器，也可以制作出自己个性化的主机。那么在我讲解GBASP换壳方法的时候一定要看下面的文字后进行。

对于下面讲解的方法，请年龄较小或者动手能力不强的玩家勿要随意拆解机器。因为GBASP属于精密电子器材，稍有不慎就会造成机器的损坏。请大家切记，如果更换过程中出现主机损坏的情况下，请自行负责。


01

首先大家看这张图片（01），这个是我原来GBASP的样貌，在更换之前，大家一定要好好地看看自己的主机，因为游戏主机这种东西厂家为了避免玩家随意拆解都使用特制的螺丝。


02





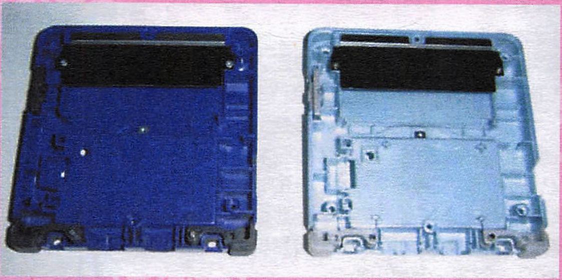
接着看图片02，这个就是GBASP的外壳的外包装，这种东西是刚刚在市面上出现，外壳的做工还比较讲究。



当打开包装以后大家一定要先确认里面的零件，如果一旦少了哪样的话，您换壳的时候就要遇到麻烦了。首先是外壳，一共是4片，另外在中轴的地方还有一片收纳排线的一片，也就是说有大小5片；接着是按键，一共有9个，由于声音调节的键是和

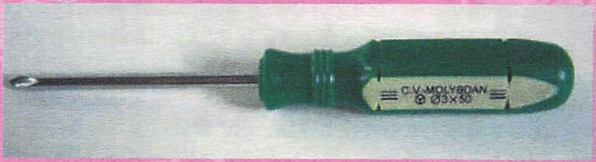
回答无双总会出现答非所问的现象，玩家在里面提出了很多问题，有时候“云云”只会回答1个问题，但是总会出现回答不完整的现象。（山西　赵林）

电阻器一体的，因此没有；接着是橡胶垫5个，转动轴两边的塑料垫2个，都是和外壳一个颜色的，用到里面的弹簧2个，铁销2个，电池盖螺母1个（四方形），大小螺丝若干（这个可以使用原机器的螺丝。



接着看，按键的橡胶垫一共是4组，屏幕挡板1个（虽然挡板制作得也很好，但是建议使用原来的或者更换玻璃钢的），大小贴纸3张，卡带匣铁挡板1个，扬声器纸垫一个，螺丝刀2把。以上就是全部的零件，请大家在动手以前一定要仔细确认，一旦缺少了，组装到一半时才发现就麻烦了。

以上是更换前的第一步，接着我们就要找工具了。首先是要找两个盒子，不要太大就好，我



们用来放拆下了的和装备往上装的小零件、螺丝，以免弄混弄丢。工具方面虽然有送Y形螺丝刀，但是还建议大家买一把这种更好用点的，不然拆的时候会很费力气。

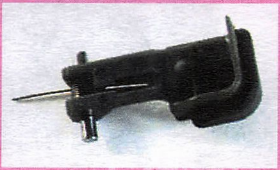
螺丝刀好了以后还要找一个缝衣针或者大头针什么，还需要一把小刀，最后就是"双面胶"，这个东西一定要有，而且非常重要。大概就是这些工具。全部好了以后就要开始动手了。

先打开主机，把屏幕上的5个橡胶垫给挑下来，这里用针就可以了，下来以后就可以看见里面的螺丝了，不过先不要着急啊螺丝全部卸下，留下1-2个。

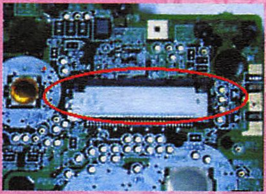


接着把后面电池盖打开，把电池取出来放到一边，然后就可以把后盖全部拆下了。后面一共有6个螺丝，电池仓和卡带匣那里分别各有1个。拆下来以后放到一边，后盖里面的零件不要弄掉了。然后取出要换的后盖按照里面的零件把所需要的东西装进去。

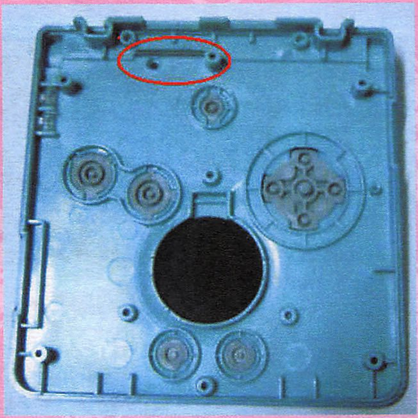
这里要装的东西首先是卡带匣那里的铁挡板，在装以前要先把不干胶贴纸贴好，这个是为了防止触碰里面元件以免造成短路，一定要贴好。拧好螺丝以后中间的是电池盖的螺丝母，就是四方形的那个，下面是L、R键，这里要先把弹簧按照图片9的方法上好。弹簧有弯的地方放到下面并卡在按键的凹槽处，然后上好铁销卡入后盖，然后就可以把弹簧的另一头卡到后盖上了，如果不清楚的就要仔细看看原机器上装好的样子了。全部好了以后再把电源开关上好以后就可以放到一边待用了。



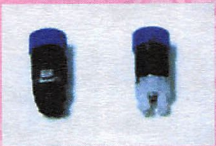
下面把主机主板的3个螺丝拧下来，不过先不要把主板取下，因为这里和



上面屏幕的排线连到了一起，这里要尤其小心，万一坏一点的话屏幕显示就会出大问题了。拆下来以后把主板从下往上倾斜着拿起，这时候可以从下面看见排线，在连接的地方有一个插销，这里大家一定要小心的把插销从下往上推出，这样屏幕的排线就会和主板分离了，接着把外壳就可以都拆下了。注意在拆液晶屏幕的时候先要把主板取下来，在和主板连接的排线那里有一个螺丝，要先把这个螺丝拧下来才能把屏幕取下。再次说明一下，这里千万要小心。



屏幕拆解完了以后就轮到转动轴了，这里也是比较麻烦的地方，两面的轴由于是连接上下两个盖的，所以比较紧。拆的时候先把四个卡脚让起收缩起来才能把它推出来，只要小心一点不要用力太大就好，毕竟这个东西没有配件可找，取下来以后就是图片上的这个样子。弄下来以后就可以换上主机一个颜色的那两个塑料垫了，不然就会不搭调了。弄好以后机器就被拆解完毕了，下面就要开始组装了。





组装以前大家首先要确认自己要组装的外壳花样，可以全部换，也可以只换一部分，到底要怎么样的组装就要想好。我们的第一步就是把中间连接上下盖的转动轴安装好，安装的时候一定要把两个上下盖让其处于打开的状态，打开时所处于的角度就是以后翻开机器的角度了，这点要注意，弄好了以后就可以装了，装的时候要看好外壳的里面有卡槽，一定要对好再装，不然装歪了再卸就会很麻烦了。用图片演示的话就像是图片12这样先找好角度再装两边的轴。安装完以后要先试试是否装得到位，打开的时候是否是自己要的角度，开关是否还有弹性。

这里好了以后就可以把液晶屏幕的排线穿过去和主板连上了。装的时候和卸的时候正好相反，先把屏幕端的排线转动360度放好，然后把排线穿到下面，再把中间的那块包裹排线的盖上好并拧上螺丝，这时候就可以把屏幕的盖上好了，起码要先把盖盖上不要拧螺丝，屏幕是很娇气的。把屏幕放好以后就可以装排线到主板上了，一定要确认把排线推到卡槽的底端再插上插销。装好排线以后先不要盖，因为我们的按键还没有上。

这个是事先放好了的样子，大家可以按照这个样子把按键摆放到主板下面。之所以要最后放就是因为在装的过程中要经常前后翻转外壳，提



《掌机迷》VOL.9是新一年的第一期，应该与以往有所不同。再改改版吧！给读者耳目一新的感觉不是很好吗？赠品也要有点创新，送一个中国结似的GBASP挂件，这也可以成为新一期的卖点，希望能采纳。





前装的话很容易掉的，万一丢了就不好办了。图片中画红圈的地方就是排线的出口和上面那块包裹排线的外壳的螺丝口。放好按键后按照不同的大小把橡胶垫放好，盖上板子就可以了。

固定好板子的螺丝以后就可以上后盖了。确认后盖上好以后先上电池试一试开机是否正常，没有异样的话就可以拧螺丝了，全部螺丝拧上以后，使用双面胶把屏幕顶端的5个螺丝口那里的橡胶垫粘好就完工了。然后再上好电池，拧上电池盖，把后面的出厂商标和封盖上的任天堂商标贴好就是大功告成了。

看看，是不是和新机器一样呢。通过不同的处理大家可以制造出不同的个性主机，看看我特制的珍珠蓝+蓝色的mine特别"限定"主机吧。市面上可是买不到的啊。

根据自己的喜好大家可以制作出不同的样式，如果高兴的话明年美国发售的银色+黑色的特别限定版双色主机现在就可以使用上啊。在拆解过程中，我们可以了解SP的内部构造，看图片中的这块主板，当大家感觉到自己的按键不太灵活的时候就可以自己动手拆开主机，把所需要更换的触点用刀片取下，然后买一块再贴上就可以了，这个就是和普通手机按键所使用的一样，大家都可以买到。

对于私自拆解游戏主机还是不建议的，因为大家要冒的风险是很大的，我第一次弄的时候就用了2个多小时，这种高集成度的东西弄坏一点就会带来很大的损失，所以动手能力不是太好的玩家可不要效仿。

另外要说一下的就是大家在装组装外壳的时候多多少少的要对外壳进行一下处理，首先是外壳的边缘有的地方可能有些毛刺，需要大家使用小刀处理一下，还有就是在装中轴的时候可能会遇到穿孔过于小的毛病，这里也需要大家自己动手使用小刀把穿孔扩大一下。在处理过程中不管是组装壳也好原装壳也好，大家都一定要一点点的来，切勿心急，一点点的小差错都有可能酿成大错。

以上就是我的换壳的全部过程和自己的一点经验之谈，有不明白的朋友可以直接联系我询问相关的细节问题，我一定会详细的给您说明，毕竟这个东西太娇气了。联系的话直接去http://www.yxjzy.com/bbs/的论坛留言即可，以后我还将继续研究SP，希望能带给大家更多美化自己爱机的文章。



在杂志上安排一个“精典文章排行榜”，把前三名的文章做成电子图书放在光盘中。这样一来大家就可以通过GBA来阅读，这不正是GBA+烧录卡+掌机迷的完美结合吗？（天津　王振兴）雪人：好主意，正在研究中！

口袋妖怪全问答



口袋历代作品、口袋周边篇

口袋妖怪历代作品秘籍释疑

——我是新手，能否推荐口袋妖怪游戏各个时期的经典之作？

任天堂公司有个不成文的"习惯"，就是每次在几部口袋大作之后总是要来个"总结性"的版本，因此最值得玩的也就是它们（历代作品的详细介绍请参见《掌机迷7》相关文章）：

游戏平台	游戏名称	主要特点
GB	口袋妖怪黄	唯一以皮卡丘为主角的口袋掌机游戏
GBC	口袋妖怪水晶	集合金银版的优点，添加了许多隐藏因素
N64	精神抖擞的皮卡丘	通过语音系统和口袋妖怪做朋友
其他	口袋妖怪卡片2	最热门的策略型口袋游戏
GBA	口袋宝石（386版）	销售量全球第一的掌机游戏
NGC	口袋妖怪竞技场	口袋妖怪3D和作战方面的最强作品

——口袋黄版如何得到会冲浪的皮卡丘？

要得到冲浪皮卡丘，你需要到日本获得相应的原码输入游戏卡带（老任每次都是这样,汗）,不过国内的玩家可以把随便一只精灵放在队伍的第一位，然后输入以下代码：015463D1 013973D1，就得到了一只可以用来滑浪的皮卡丘啦。把它带到有狩猎场的那个市镇，下面的海滩有间小屋，里面可以玩黄版的秘密小游戏--比卡丘冲浪，比比看谁的得分高吧。



——金银版中精灵的特殊进化、获得方式有哪些？

一共有4种方式，其对应的精灵分别是：

1、通讯进化：			
	->		No.065胡地：由No.064勇吉拉通信后进化

说得父母，十元大钞入手，购得《掌机迷》VOL.8，海报被夺走，邻座女生高呼："超可爱哇"！唉，偶暴走……（Caen；14；男；272000；山东省济宁市第十五中学初三10班；兴趣：玩游戏、看漫画、动画；）雪人：女生果然是万年有理的啊！

	->		No.068 怪力：由No.067豪力通信后进化
	->		No.094 耿鬼：由No.093鬼斯通通信后进化
	->		No.076 隆隆岩：由No.075隆隆石通信后进化
	->		No.230海马王：由No.116海刺龙带着龙鳞通信进化
	->		No.199呆兽王：由No.079呆呆兽带上王者之印通信后进化
	->		No.212 钢铁螳螂：由No.123飞天螳螂带上磁铁通信后进化
	->		No.186蚊香蛙王：由No.060蚊香蛙带上王者之印通信进化
	->		No.233 三维龙2：由No.137三维龙带上神奇盒子通信后进化
	->		No.208 钢铁蛇：由No.095大岩蛇带上升级卡通信后进化

2、亲密度进化：			
	->		No.176波克奇可：由No.175波克比亲密度到一定程度时进化
	->		No.169黑蝙蝠：由No.042大嘴蝠亲密度到一定程度时进化
	->		No.197 暗精灵：由No.133伊贝亲密度到一定程度时夜晚进化
	->		No.196光精灵：由No.133伊贝亲密度到一定程度时白天进化
	->		No.242 快乐蛋：由No.113吉利蛋亲密度到一定程度时进化

3、其它方式进化：			
	->		No.107 艾比郎：当No.236 20级时，若攻击力 < 防御力进化
	->		No.106 沙瓦狼：当No.236 20级时，若攻击力 > 防御力进化
	->		No.237卡波郎：当No.236 20级时，若攻击力 = 防御力进化

4、生蛋得到：	
	No.172 皮丘：公母两只皮卡丘或者皮卡丘 + 百变怪所生
	No.173 皮：公母两只皮皮或者皮皮 + 百变怪所生
	No.174胖胖丁：公母两只胖丁或者胖丁 + 百变怪所生
	No.238大眼妹：公母两只迷唇姊或者迷唇姊 + 百变怪所生
	No.239电击小子：公母两只电击兽或者电击兽 + 百变怪所生
	No.240布比火龙：公母两只鸭嘴火龙或者鸭嘴火龙 + 百变怪所生

——口袋妖怪病毒是怎么回事,如何防止和解毒？

口袋妖怪病毒即Pokerus(ポケルス)，就是Pokemon virus的简称。中毒精灵的状态栏出现ポケルス后，去PC中心补血时，护士小姐会说"有微小的生命体在你的精灵身上……"，出来时空木博士就打电话告诉你："有一种称为ポケルス的病毒正在传播。不过不用担心，过一段时间它就会消失。"金银水晶版的精灵都可能中毒。据网上的传言,中毒的原因可能是①玩到深夜(时钟)还久久不肯停；②中毒前一天玩得太久了；③因为身上拿着蛋--有点夸张吧^_^,不过中毒的精灵参加战斗后努力值增加为2倍，且中毒时属性加成道具、学习机、先制之爪等效果消失。

那么如何防止呢：①健康精灵放在电脑就永远不会中毒②不要把中毒精灵和健康精灵放在一起超过30秒钟，或一起拿去PC回复，否则立即传染③不要把中毒精灵和蛋长时间放在一起，否则孵出来的精灵会带毒④不要用中毒精灵跟金银水晶通信，否则会传染对方精灵。如果万一不小心真的中毒了，可以采取以下的办法解毒：把中毒精灵带在队伍里，最多5天会自己康复，解毒精灵的状态栏变成ふつう，但后面会多一个点(・)，是个免疫的象征。就是说中过一次毒之后不会中第二次。另外,因为红绿黄版没有Pokerus的设定，所以通讯传到这些版本版可以说是真正意义上的解毒。

寒冷的圣诞夜寂寞难耐，唯独手中的GBA和《掌机迷》给我带来欢乐和色彩。（颜智荣；19；男；528400；广东省中山市石岐仙湖正街18号4幢104号；兴趣：打电玩、看动漫、看《掌机迷》和睡觉）雪人：想不到这世界上居然还有和我一样的人啊！

——水晶版的每周事件是什么?

每周事件就是指每天在不同地方都会出现一个不同的人，送你一件特别的道具，7天(即1周）为一个循环，具体地点和道具为：

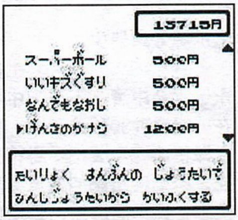
周一：在40号道路（首都区浅黄市向左），有一个女子送你"锐利的鸟嘴"（用来加强飞行系招数攻击力）；周二：在29号道路（第一个村向左）有一个女子送你"粉红绸带"（加普通系攻击力）；周三：在愤怒湖旁，有一个男子送你"黑带"（加强格斗系的攻击力）；周四：出自然公园东北门，向上的36号道路上，送你"坚硬石头"的男子出现（加岩石系攻击力）；周五：在32号道路上（遗迹），有人送你"毒针"（加强毒系攻击力）；周六：在熏烟市（溜冰场出来的一个市）有人送你"诅咒的大火锅"（加强鬼系的攻击力）；周日：在位于第一个会馆向左的道路上，会得到"小磁针"（加强磁系攻击力）。

——水晶版的如何参加电台的有奖问答?



参加问答首先要在电台1楼拿到蓝色积分卡,每天夜间把收音机开到10.5频道,记住打引号内的内容（问题的答案）,然后上2楼,主持人会请你做嘉宾,答对问题可以积分，然后用积分换取相应的物品。

——如何买到打折物品?



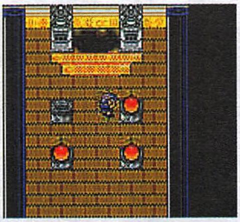
在34号路登记ヨウイチ的电话，他会不时打电话给你,然后到百货公司7楼,有人卖比其他地方便宜的道具.一开始只能买一些普通的打折物品,随着次数的增加,可以买到更厉害的货物!

——神秘老人事件的发生需要什么条件？



发生的条件是：通关,身上带有4000个以上的游戏币，每逢周六或周三在黄金市游戏中心门口，就会遇见神秘老人，他会卖给你游戏中最强且平时买不到的招式机器--十万伏特、喷射火焰、冷冻光束!

——水晶版的遗迹有什么秘密?



水晶版的遗迹正如任天堂所说的,有着不为人知的秘密，通过不同的方式，可以到达不同的4个房间：1、在砌万年虫拼图的房间使用穿洞绳(不能使用钻地技能)出门，之后再进去，右上方出现楼梯；2、在砌化石飞龙拼图的房间，在那里使用秘传机器05后出现楼梯；3、先捉到凤凰，再去砌凤凰拼图的房间，把凤凰放在队伍中第一位，进去时右上方出现楼梯；4、去砌菊石兽拼图房间，只要身上有水之石和水君,进去时右上方出现楼梯! 每间隐藏房间都有4个道具拿：

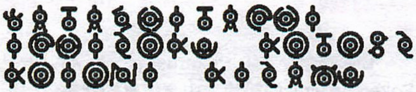
万年虫：きのみ/どくけしのみ/ちからのこな/ばんのうごな

化石飞龙：おうごんのみ/つきのいし/ちからのねっこ/ばんのうごな

凤凰：もくたん/ふしぎなきのみ/ふっかつそう/おうごんのみ

菊石兽：しんぴのしずく/ふしぎなきのみ/ほしのすな/ほしのかけら

拿了道具之后往前面"陷阱"走,掉下去后有文字出现：



意为：1、私达一族ここに言叶刻む

2、私达 外のポケモン像造る

3、私达人间は 彼らと共に 歩 むことと必 要彼らのために私达旅立つ

4、彼らは 意识察知する力あり 外拒む

——如何增加精灵的亲密度?

金银版增加亲密度的方法和宝石版不太一样，具体有：

1、吃兴奋剂 2、不断升级 3、在黄金市地下

Only you，能伴我闯关去；Only you，能推荐好游戏；Only you能告诉我如何一命不死就玩到底。你本领最大，就是《掌机迷》。（孙秉超；16；男；200433；上海市杨浦区翔殷三村31号603室；兴趣：玩GBA；）

一楼替小精灵梳头，二日一次 4、长期携带小精灵 5、下午三点前去找小茂的姐姐，她会帮你的小精灵清洁 6、为你的小精灵配置各种恢复的道具,当你的小精灵受伤时，要马上到pc中心去恢复 7、给你的小精灵改名。

——进入四大天王后发现自己打不过怎么办？

进入后门会锁死，无法中途返回，不过这里有一个秘籍可以逃脱或者补血：

补血：在四天王前按B+A+上+右

脱逃：按A+B+暂停键+选择键

——捉虫大会的规则是什么？

捉虫大会每逢星期二、四、六在自然公园举办，你可以参加当天举行的虫系精灵捕捉比赛，每天只可以参加一次，参赛者只可用排头位的一只精灵，在二十分钟（游戏时间）时限内，以大会供应的精灵球捕捉小精灵，谁捕捉到的精灵最强就能获得胜利。比赛完后，所捉的小精灵会送给你,胜出后更能得到非常名贵的奖品。

分别为：冠军 太阳石 令一些精灵进化

亚军 流川石（令精灵不能进化）

季军 黄金果实（回复所有的HP）

安慰奖 木之果实（回复部分的HP）

——精灵级别达到100后还能提升能力吗？

理论上是不行的，LV100是最高级别。不过有一个秘籍可以继续提升能力值和HP，具体步骤是：1、替精灵增加25000–30000经验值；2、把精灵放入电脑,再拿出来；3、每次可升1–5格的HP或能力值。

——何谓ID抽奖？

每周五早上打开收音机，会有ID大抽奖节目。ID就是指口袋妖怪的五位编码，每个人的都不一样，如果你的口袋妖怪（包括别人传输给你的）的ID的号码符合条件就会得奖，奖品为：最后两位一样得到PP最大值提升20%的道具；最后三位一样得到学习装置；全部一样得到大师球！

——如何看皮皮跳舞？

每周一的晚上去月见山（白金山）洞口，就能看皮皮跳圈圈舞，结束后对着其身边的一块石头用碎岩，还能得到月亮石。

——蛋的孵化和什么条件有关系？

孵出精灵所需时间长短与精灵排位无关、与手中其它精灵强大程度无关、与战斗次数无关、与孵蛋过程中总的游戏时间无关，决定蛋孵化的条件是精灵的种族值强弱和主人公行走的路程。凡是越强的精灵，其蛋孵出所需步数越多，单位时间内行进步数越多，蛋越早孵出。所以最快孵出蛋的方法是：骑着单车不断移动，建议选择贯穿黄金城南北的大道来回移动。

——听说可以利用捉虫大会复制精灵，是不是真的？

在参加捉虫大会时，身上携带的部分精灵会交给守门人看管，这时如果使用飞天术移动场景,则会发生携带精灵和托管精灵的混乱，利用游戏的这个bug的确可以实现多种用途，经验证非常实用！下面逐一介绍：

1、精灵复制法：准备6只精灵，排头必须会飞天,记住，第2只精灵被复制种类，第6只被复制招式、能力、ID号。把要复制的道具放在第6只身上，从右边门(36号路)参加捉虫大会，进去后遇一只野生精灵，逃跑，立即出门，选NO再次进入会场，立即飞天逃走，这时身上会有6只精灵,把第2–6只精灵放入电脑，去下边门(35号路),进去后不要跟任何人讲话，不要按Select键，一直走到右边门，这时有人问你，选NO会到会场,再立即出门，选YES结束比赛，结果得到一只种类为第2只，能力、招式、ID号为第6只，带着第6只身上的道具的新精灵！不过是这只精灵在战斗时会有BUG（进化后参加战斗会升到100级）,其解决方法有：①直接放到饲养屋会变成跟第6只一模一样的精灵。②吃一颗升级糖，再放到饲养屋，之后进化(不能用通信进化)可以完全消除战斗中的BUG。

2、精灵配招法：方法同上，因为第2只精灵被复制出来时能够保留第6只精灵的绝招，所以可以用此法给第2只精灵配第6只精灵的招式。

3、发光精灵法：捉虫大会复制法同样也可以复制出发光精灵，只要把第6只精灵换成发光精灵,则复制出来的精灵为闪光型的精灵2。

风林：雪人，你又乱扔光盘了，要是砸到人怎么办？就算是砸不到人，压倒那些花花草草也不好啊！你看，我话还没说完，你怎么把《掌机迷》也扔了？……（此处省略一万字！） 雪人：昏迷中！ （美编：《大话西游》中毒症！？）

——精灵球有多少种类？如何取得各种精灵球？

精灵球及其制作材料如下：

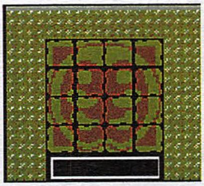
名字	颜色	功用	取得地点/方法
精灵球	红	捕获率20%	商店/道路
超级球	蓝	捕获率60%	商店/道路/洞窟/不可思议的礼物
高级球	金黄	捕获率80%	商店/道路/洞窟
大师球	绿	捕获率100%	9打完8道馆,找博士/抽奖头奖
诱饵球	蓝	容易抓钓竿钓到的精灵	把青色栗子给工匠第二天取得
等级球	浅咖啡	容易抓等级比自己高的精灵	把红色栗子给工匠第二天取得
月亮球	灰	容易抓以月之石进化的精灵	把黄色栗子给工匠第二天取得
友谊球	浅咖啡	抓到的精灵容易亲近	把绿色栗子给工匠第二天取得
重量球	灰	容易抓比自己重量重的精灵	把黑色栗子给工匠第二天取得
异性球	橙	容易抓性别跟自己不同的精灵	把桃色栗子给工匠第二天取得
速度球	蓝	容易抓速度快的精灵	把白色栗子给工匠第二天取得
昆虫球	灰	抓虫大会用球	抓虫大会时得到

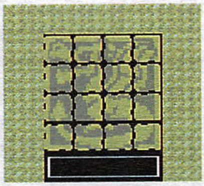
——如何用TGB模拟器联机通讯？

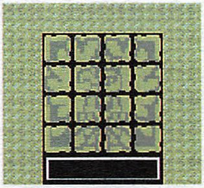
使用TBG（1.7版）的步骤为：1、首先运行TGB,载入游戏。2、点击"文件"–"slot2"读取，再载入一个游戏。3、点击"选项"，设置手柄和键盘，调好位置1和位置2的设置，因为它们分别控制着两个窗口。4、两个游戏中的主角分别进入PC的2楼和通讯的服务台上的人说话，最好两个主角同时说。5、两个服务员将会带你们到一个屋子里，之后就可以传送口袋妖怪了。须注意的是，在使用TGB1.7版通讯时，是打开两个端口,不是打开两个TGB。

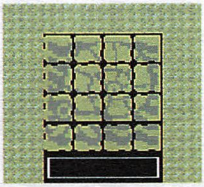
——如何正确完成遗迹的4个拼图？

如图,拼成以下形状便能够打开遗迹之门,由于拼图中许多图案比较相似，所以一开始要有耐心多试几次，拼图成功会有音乐响起。









——水晶版如何抓最后一只精灵雪拉比？

挑战完第3会馆，去精灵中心医治两回，临走时护士会送你空气球!去找做精灵球的老伯,把空气球给他,他会为你制造一个精灵球。第二天去找老伯要球时，他会逃走，不过别担心，老伯就在屋外，与他说话他就会把做好的空气精灵球给你，并告诉你带着球会遇到神秘的东西！来到黑暗森林中央位置的木箱前，只要调查木箱,并回答"是"，便会出现事件,接着雪拉比从天而降,马上进入战斗，用普通精灵球就能捕获它。接着有一位仁兄与你说话，之后你就可以使用



海报很漂亮，女朋友又可以高兴了。很感谢各位编辑，希望以后每个月都能让她高兴，谢谢了！（孙立；20；男；116021；辽宁省大连市沙河口区黄河路425号一楼；兴趣：看电影、打GBA；QQ：46275099）

No.251雪拉比了！

——完成全部的图鉴后做什么？

全部251种图鉴完成后（实际上只需完成前250种），来到玉虫市的大楼三层，一个自称游戏程序员的人要看完成的图鉴，与他交谈后就可获得一份证书。红绿黄版和金银版得到的方法都一样。



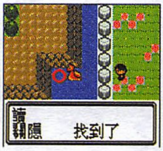
——记录训练员的电话号码有什么用途？

号码登陆后，训练员会不定期打电话约你挑战，更重要的是，由于某些稀有精灵的出现是有时间性的，一些训练员能告诉你稀有精灵的栖息地和它们出现的时间——在收到电话后立即去捕获吧！



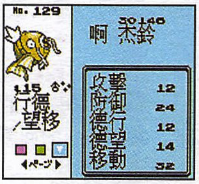
——破坏因子如何得到，怎么用？

破坏因子属于隐藏物品，它是由前作中的基因精灵——超梦带来的，在金银版中，没有了超梦的洞，但拿着寻宝机器去那里，会发现有一"破坏的遗传因子"，具体位置为第二张地图的花田市，如右图所示。如果把它放在口袋妖怪身上，攻击力可提升！破坏因子的作用和技能34差不多，使攻击力提升2点，但同时会带来负面影响而混乱，不同点在于一个作用在自己身上，一个作用在敌人身上。



——如何看精灵是不是闪光型的？闪光精灵出现的几率有多大？

看是不是闪光精灵只要看它图鉴的性别旁是否有三颗星即可，如果有，即是闪光型。闪光精灵的个体值通式是[0/8][X][10][10][10]，X=2、3、6、7、10、11、14、15的其中一个。也就是说，理论上发光精灵的出现率为1/8192（简直比圣兽还稀罕）！另外，X值不同时精灵的颜色也不尽相同。



——进化精灵用的道具在哪里取得？

有多种方式可以取得，具体如下表：

道具	进化的精灵	取得地点
金属外套	飞天螳螂/大岩蛇	1.圣安奴号事件结束后获得 2.野生的小磁怪身上可能带有。
龙之鳞片	海刺龙	1.研钵山2F里的道具球 2.野生的墨海马、海刺龙、迷你龙、哈克龙可能带有。
升级	3D龙	山吹市有人赠送。
王者之印	呆呆兽/蚊香蛙	1.呆呆兽之壁洞穴深处有人给 2.野生的呆呆兽、呆河马、蚊香蛙可能带有。
火之石	六尾/卡蒂狗/依布	金版/卡蒂狗、银版/六尾给正辉的爷爷看就能得到。
水之石	蚊香蛙/大舌贝/海星星/依布	把海星星给正辉的爷爷看。
雷之石	皮卡丘/依布	把皮丘给正辉的爷爷看。
草之石	臭臭花/口呆花/蛋蛋	把行路草给正辉的爷爷看。
月之石	皮皮/胖丁/尼多力诺/尼多娜	1.妈妈会买给你 2.天王瀑布 3.星期一晚上月见山里的皮皮跳舞仪式。
太阳之石	臭臭花/闲情种子	抓虫比赛第一名。
流川之石	精灵带上它将不会进化	给正辉爷爷看大舌头。



——水晶版如何取得无限个升级道具?

无限个升级道具其实是中文版水晶的bug，在其他语言的水晶版中仅有5个升级药可拿，可以说非常稀少。但是在中文版中，白金山洞外的超级偶像小屋右边有一条灌木小道，只要顺着道路走到尽头，在附近的几株灌木边上寻找一下就能发现，以后一直按住A键就可以每次取得99个升级药!

——开心问答题目的正确答案是什么?

龙之穴神殿中的老人所提问题的答案如下，其中蓝色的回答是正确的（可以有1－2个答案，随便选一个）：

问题1：精灵对你来说是什么?
回答：PAL(伙伴)；UNDERLING(部下)；FRIEND(朋友)

问题2：是什么帮助你获取战斗的胜利?
回答：STRATEGY(策略)；RAISING(培养)；CHEATING(欺骗)

问题3：你希望与什么样的训练员战斗?
回答：WEAK(弱小的)；TOUGH(强大的)；ANYBODY(任何人)

问题4：训练精灵最重要的是什么?
回答：LOVE(爱)；VIOLENCE(暴力)；KNOWLEDGE(知识)

问题5：强的精灵与弱的精灵哪一个重要?
回答：TOUGH(强的)；BOTH(都重要)；WEAK(弱的)

回答全部正确就能拿到徽章，此外老人还会加送一条迷你龙给你。

——流传的No.151和No.251之捕捉方法是真的吗?

关于这两只圣兽的捕捉方法网上流传很多，现在列出最"经典"的说法：

■NO.151之捕捉方法

首先要集齐No.001–150,152–250的小精灵，再加27只201(包括发光201)。并得到无限道具，之后来任何一个山洞进行冒险，如发现时主角便突然说"!"便可捉到。

■NO.251之捕捉方法

条件：1、只可玩了50小时，超过了便没法成功。2、要捉了250只小精灵。3、得到无限道具之后把246和百变怪放在饲养屋，便能得到它。

——看上去似乎很不错吧?可惜的是，上述的说法都是假的，最起码"无限道具"在游戏中就不存在，大家还是等任天堂的"赏赐"吧^_^。

——孵出口袋妖怪需要走多少步?

步数的多少和精灵的种族有关系，各种族需要的步数为：

鲤鱼王：1290
皮丘，皮，胖普林，顽皮弹：2580
绿毛虫，独角虫，波波，小拉达，烈雀，超音蝠，小拳石，短尾鼠，猫头鹰，七星瓢虫，毒蜘蛛：3860
大岩蛇，吸盘魔偶，飞天螳螂，大甲，耿鬼，大力甲虫，双翅鱼，铁翼鸟，格斗小子，迷唇妹，电气小子，鸭仔：6450
菊石兽，镰刀甲：7690
伊布，化石翼龙：8970
幸运蛋，乘龙，卡比兽，迷你龙，绿甲兽：10260
其他精灵：5150

——水晶版中的核心精灵水君如何捕捉?



和金银版不同的是，三圣兽之水君在本作中遇到后不会马上逃跑，而是通过事

我很希望在上课时值班老师拿来个汇票，上书：恭喜您得到GBASP一台《PG》赠。（张益滨；18；男；150080；黑龙江省哈尔滨市南岗区和兴路130号龙江中学高三2班；兴趣：小说、漫画、老电影、掌机、网游；QQ：L4862037）

件可以直接捕捉它，具体流程为：首先在烧毁的塔遇到三圣兽，然后到格斗岛上与寻找水君的人决斗，获胜后去丹巴市(金银版拿药的地方)上方的栅栏处再次遇到它，最后在解救广播塔后从局长那边拿到道具，到铃之塔与水君决斗并收服。

——口袋妖怪卡片是怎样的一个游戏？

作为策略型游戏的《口袋妖怪卡片》1、2代，上市后同样受到口袋迷的热情追捧。其玩法和游戏王类似，都是通过到各地参加战斗，收集各种各样的卡片来提高自己的实力。战斗致胜的关键在于各种卡片的综合应用，1代的卡片种类有200多种，2代则在1代的基础上加入了金银版的新精灵，使得战斗更加富于变化，百玩不厌。

——口袋妖怪N64游戏如何模拟？

口袋妖怪N64游戏先后出了4部，它们是《口袋妖怪快照》、《口袋妖怪竞技场》、《精神抖擞的皮卡丘》、《口袋妖怪竞技场2》，另外还有综合类的《任天堂明星大乱斗》。这些游戏3D设计相当的棒，玩家可以使用nemu0.8版或者project模拟器进行模拟，这里推荐project，其设置相对比较简单，而且非常直观。



口袋妖怪周边产品问答



——NGC有模拟器吗？

Ngc的模拟器尚处于初步开发阶段，受到技术和软件等多方面的限制，估计还得等相当长的一段时间。首先是模拟器对硬件方面的需求较高，其次,NGC的软件是采用16cmDVD光盘制作的，总容量达到1.5G，无法用普通的光驱读取，模拟的难度较大。不过以《口袋妖怪竞技场》为代表的口袋NGC游戏还是相当不错的，喜欢的朋友就支持正版吧。

——如何得到金银版的神秘礼物？

得到神秘礼物需要GBC主机和口袋妖怪计步器进行口对口的红外线通讯。在通讯之前你先必须和黄金市百货大楼五楼的女孩对话，然后游戏开始菜单会有红外通讯的选项，当你的计步器累计到一定的步数时，通过红外口就可以得到不同的礼物！

累计步数	得到的物品
100 – 199	树木果实
200 – 299	苦果实
300 – 399	超级精灵球
400 – 499	银色除虫剂
500 – 599	补PP1
600 – 699	果实种子
700 – 799	金色果实
800 – 899	补PP2
900 – 998	复活药
999	升级糖

——口袋妖怪对战牌有什么用途？

口袋妖怪对战牌是当今最热门的系列口袋周边产品之一，在日本和欧美等国都有大量的套装出售，与口袋掌机游戏同步发行，种类达到数万种。对战牌的玩法和《口袋妖怪



卡片》有些相似，通过收集各种精灵卡、辅助卡和道具卡，在对战中巧妙地搭配和结合，产生上千万种不同的变化，最终取得决战的胜利。和游戏不同的是，一些稀有的强力卡片要通过参加官方组织的各种活动才能得到，而不是在游戏中直接获得。不过，玩家不必购买昂贵的游戏主机和软件，就可以享受到对战的无穷乐趣！

——口袋妖怪限定版主机有多少种？

从GBC一直到GBAsp，任天堂都有发行和口袋妖怪游戏相对应的主机，限量发售。各限定版主机分别以各作的主角或者圣兽为标志，其中GBA版发行最多，而最新的GBAsp主机日本目前只有1种限定版，它是以火精灵为标志，主机呈橘红色；美国则将有两种限定版GBAsp上市，分别对于红、蓝宝石中的两只圣兽：红圣兽古拉顿和蓝圣兽海皇牙。



——口袋妖怪皮卡丘吉他是什么样的产品？

为庆祝纽约皮卡丘乐园的成立，今年11月16日，任天堂决定限量生产"口袋妖怪"皮卡丘吉他，不过你不要以为它仅仅是玩具，它可是货真价实的乐器，绝对可以弹奏出美妙的音乐。日本Pokemon公司最近已在官方网站上公开发售40把限定皮卡丘造型电吉他，虽然每把43000日元的价格并不便宜，不过可以看到超可爱的皮卡丘造型，以及只有40把的限量名额，相信一定抢手。

——"口袋图鉴Advance"有什么新特点？

6月11日至12日召开"2003东京玩具展"发布了口袋妖怪的最新周边玩具--"口袋图鉴Advance"，发售日期定于9月，价格为4980日元。和以前的"口袋妖怪图鉴机"不同的是，"口袋图鉴Advance"是口袋妖怪图鉴的最新版，对应GBA版的《红宝石》和《蓝宝石》，收



录了口袋妖怪200只。相对以前的版本，新版图鉴机的功能有所提高，其中最引人注目的是液晶的部分，新的液晶拥有16级灰度，可以充分表现图鉴的魅力。新的图鉴增加了几种模式，首先当然是和前作相同的"图鉴模式"，但图鉴模式下除提供了日文50音查询、精灵属性查询外，还有人为的分类登记查询等方便的功能。新增的"妖怪发现模式"则可以在6个场景（泉、平原、池、草之道、风之原、荒道）寻找隐藏妖怪，口袋妖怪会突然出现，战斗胜利便能抓获。这个新增的模式使得该"口袋图鉴Advance"不再仅仅是一部单纯的图鉴查询器，而完全可以作为一部游戏机来使用。

——如何玩口袋Mini游戏机？

口袋Mini游戏机目前尚未在国内发售，为了写攻略，笔者特意托人从美国带回一部，售价为29.9美元（折合人民币200多元）。该游戏机是插卡游戏机，也就是说可以更换游戏软件，而且带有红外口和震动感应装置，可以进行通讯，绝对值得口袋迷珍藏！游戏

希望在新的一年里，小编的身体棒棒的，杂志的销量高高的，读者的赠品多多的，《PG》的页数厚厚的！祝所有玩家——新年快乐！（李铮；21；男；130011；吉林省长春市创业大街47号信箱系02327班；兴趣：游戏、音乐）



卡分为6个小游戏，其中5个为单机游戏，一个需要和朋友通讯合作。

游戏I：皮卡丘赛跑——出场人物：皮卡丘、小电兽

规则：按开始后，在游戏机震动的瞬间按A或B或C键，反应时间越短，皮卡丘跑的速度越快

游戏II：边界裁判员——出场人物：河马王，

规则：视怪兽球落下的位置是在界内或者界外,分别按下B、A键，游戏速度会越来越快

游戏III：顶球比赛——出场人物：吉利蛋，

规则：左右跑动，以最快的速度将球顶到终点,注意球下落的位置

游戏 IV：大家来跳舞——出场人物：太阳花，

规则：看到其它两个太阳花跳舞的姿式，按相应的按键控制你的太阳花，向上为up键，向下为down键，向左为left键，向右为right键，跳跃为摇动游戏机！

游戏V：拳击比赛——出场人物：艾比郎、腕力

规则：当裁判说开始时，拼命摇动游戏机，艾比郎就会发起攻击，裁判说停止，要立刻停止摇晃

游戏VI：二人对战——出场人物：两人通过红外线联机

规则：两人进行攻击和防御，看谁反应快，受伤就比较少

——什么是无线连接GBA套件？

根据任天堂公布的消息，即将发行的口袋妖怪百万大作《火焰红/叶子绿》不仅仅是简单的复刻，除了游戏本身增加了不少新要素之外，还将同步推出一款用于GBA的联机套件，这款套件打破了以往任天堂的手掌机需要连机线才能对战或者交换物品的惯例，而是通过红外线直接无线联机。无线连接GBA套件将和口袋GBA版红绿游戏捆绑销售，售价不变，仍为4800日元。

GBA用无线通讯装置采用了摩托罗拉公司的技术，可在数米范围内进行GBA之间的无线通讯；这款2.4GHzRF芯片组包含一个32位的RISC架构基带处理器和一个可减少功率消耗的RF接收器，采用TDMA通讯协议，支持多达5个玩家同时通过无线连接进行游戏，该芯片组的突出特色还包括能防止无线信号干扰以及较低的功率消耗，可延长电池寿命，使玩家有较长的游戏时间。此外，该芯片组采用的先进封包技术，减小了任天堂游戏机无线适配器附件的体积，使其更易携带。相信界时将引发一场新的GBA游戏通讯热潮。







火热注目：

1、怀旧游戏大放送，魂斗罗疯子模式一命穿版

2、精彩游戏精彩演绎，SNAKE掌机玩儿潇洒

1 挑战魂斗罗疯子模式不用炸弹一命穿版

挑战/讲解：来自上海的C.A.B.

自从本人玩过之后就觉得这个游戏的确非常难，尤其在疯子模式中，敌人的数量和防御力都很高。在我对此游戏研究之后，发现利用技巧来攻关是非常有用的方法。



GB版的关卡和GBA版的第1和第3关都差不多，第5关和GBA版的第6关有一些类似。第1关难点在于地面的炮台，在GBA版中是没有这个设定的。玩家要注意的就是尽量在平台上前进，那样的危险会很低，配合跟踪或霰弹枪的攻击，就容易了。打关底BOSS时只要待在最左边，上下躲避的同时攻击即可。第2关和第4关的关卡设计类似，第2关首先要破坏5个炮台，而第4关则要先破坏4个异形巢穴，之后就会出现BOSS。第2关的BOSS有规律，大家看了影像就会明白的。第4关的BOSS也有简单的规律可寻，不过攻击它的难度会比较高，要小心最好不要攻击到保护圈。其实第4关的关卡很难，玩家如果一开始就往下走干掉那个巢穴之后就可以拥有火枪，威力巨大！之后便一路轻松。第3关说难也不难，说容易也非容易。如果玩家在中途不换枪的话，那么用火枪来对付途中的3个BOSS是再简单不过的了。因为火枪有穿透能力和连续快速攻击的设

玩家大多数对日语都是白痴，玩美版游戏还凑合，日语游戏简直是摧残，请加大对已汉化优秀游戏的报道力度。（天津）

定,所以在本作中是相当实用的武器!最后一关的难度很大,可以说是5关中最难的。里面有FC版的异形头，SFC版的BOSS还有数量较多的异形人。玩家在一开始可以拿到火枪，本人在攻克这关时就用火枪来过关，其它的枪我感到都没有火枪厉害。用火枪打第1个BOSS时会出现1个死角，玩家不用担心自己会被伤害到,大家可以尽情地烤^_^!最终BOSS如果用火枪的话就轻松了，打败它所用的时间短，这样一来就不用担心从两边过来的小兵了。可以说本关的技巧在于火枪与动作的配合。

说完了攻关方法，大家是否也想尝试一下呢？本作的强力武器就是火枪了。相信玩家们在换用火枪之后，就能够体验到此游戏的爽快之处了!

神官点评

封神榜曾经邀请攻略达人GUGU表演了GBA版《魂斗罗》的一命通关，当时在读者群中引起了巨大的轰动，GUGU本人也因此在读者心中树立了“神”的形象（笑……），而CAB也是封神榜的常客，基本上每期都会有他的精彩演出，强悍的实力使其在玩家中俨然老大模样（爆笑……），话说回来，人家是懂得游戏的真正意义，玩的游戏都是有内涵有深度的（瀑布汗……），比如说这次的录像，虽然画面和GBA版有相当大的差距，但就游戏本质来说是没有区别的，不过就是会让大家委屈一下眼睛（找CAB买眼药水吧，呵呵）。

2 一命挑战合金装备全部关卡EXCELLENT评价快速通关

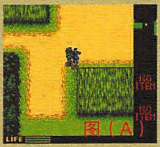
挑战/讲解：来自上海的C.A.B.

大家好，这次我挑战的是合金装备系列游戏之一——《合金装备—幽灵通天塔》。看到这儿，玩家们是否都想起来这部作品是哪部主机上的游戏了呢？不错，它就是GBC上的十佳经典游戏之一!

说起本人如何接触到此游戏也是一个巧合吧。以前我是没有GB或GBC的，是从GBA开始玩起掌机游戏的，那时有个同学告诉我GB上经典游戏有很多，如口袋妖怪、牧场物语等。之后我就去了家游戏店，向BOOS买卡,BOOS二话不说，拿出了盘合金装备对我说：“朋友试试这个吧，一定不让你失望。”当时看了游戏的画面与类型之后决定买回去玩玩看，没想到这款游戏的制作水准如此之高，可以毫不夸张地说这就是掌机上的PS版!在我对此游戏的研究与探索之后,本人做到了1命通过所有关卡,而且皆为EXCELLENT过关。而在时间方面虽说我不一定比别人快，不过至少可以说与极限差不了几秒吧。

那么现在就来说说如何在EXCELLENT评价下通过所有关卡的：

第1关：到达。谁都知道是上手关。开始从左边避过2名士兵后来到上面的丛林，从右边上方躲过2名士兵后进入第3区域。第3区域是决定短时间的关键，要点在于如图（A）在这个位置通过该士兵的看守就可以了,基本上笔直向上走,后面的路只要往桥下通过就不会被发现。我的最好成绩是41秒。


图（A）

第2关：潜入。在到达了要塞外围后,却发现重门深锁,唯有找其他入口潜入。本关难点在于版面结构较相似,很容易走错地方,玩家一定要把版面玩熟才行。这关首次出现监视器，注意的是不管你在监视器上方还是下方，只要离得够近就一定会被发现。只要能掌握监视器的监视范围，相信没几次你就能安全过关了。我这关是1分43秒。

第3关：地下排水道。本关的任务是找到姬丝的所在地与她汇合。姬丝的特征是戴着红色帽子，留有金色长发，混在敌兵中。本关不算很长，但不熟悉版面的话可以说一定失败。本关难点在于第1:当SNAKE踏在水塘里的时候会发出声音,这会使距离较近的敌兵发现。第2：版面中途会有洪水阻碍，要小心躲避。第3：在进毒气室前不要去拿防毒面具，这样就能在EXCELLENT规定的时间内完成此关了，而且只要你的速度够快,毒气室是不会有危险的。第4：如图（B）位置直接踩顶板进门的话士兵是不会发现你的，这也可以缩短游戏的时间。本人这关的成绩是：4分30秒。

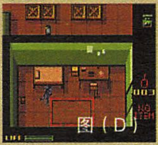

图（B）

第4关:Hawk。本关任务是离开监视塔，依上校指示前往北方的军营。这关的关底会Black Chambers帮派的其中一人Slasher Hawk战斗。关中也有不少的难点，特别是如图（C）这


图(C)

里的3条狗，本人的避开方法是在图中位置敲击墙壁引开它们之后便往前冲，放心吧，剩下的那条狗是追不上来的。另一个难点是前往军营的途中会让玩家动脑筋用4个按钮打开5扇相互联系的闸门。1个按钮是全部关闭；1个是打开2扇；1个是从下往上移动2扇闸门还有1个是打开3扇闸门。玩家只要搞清开门的技巧，多玩几次就会明白了。主要是不要浪费太多的时间就行。最后的难点就是BOSS战了。BOSS的攻击方式有两种，透飞标和鹰攻击，在他LIFE一般时就会让鹰来撞击SNAKE，这招要注意闪避，两种飞标攻击方式是有规律的，总的来说这关的BOSS比较简单。本人的通关时间是5分40秒。

第5关：营救。打倒了Slasher Hawk之后，便进入了北方的军营。这关的任务是救出制造Metal Gear这部魔鬼机器的占姆。占姆囚禁在1楼，要想接近他是非常不容易的。这关虽然很长，不过难度不高，玩家只要记住箱子的颜色变化及每次上传输带的路线就可以了。本关首次用上热能视镜，画面做得不错，而且还比较有趣，玩家们可别忘了带上它通过红外线毒气室哦！如果在红外线毒气室被发现的话就会立即锁门放毒气，必死无疑，这点可要注意了。关底在如图(D)位置放上C4炸药即可炸开墙壁救出占姆了。我的过关时间为10分56秒。


图(D)

第6关：逃出。因为本关的电力系统受到破坏,所以有部分地方需要带上热能视镜才可通过黑暗的走廊。本关第一：电梯不能用,玩家要找到楼梯才行。（在开始处下楼会碰见一个在睡觉的士兵如图(E)，为了缩短过关时间，我发现可以直接从他的右边走过去，而他听见了顶板的声音后只会往另一边走，因此不用担心会被发现）第二：运输带不动了，玩家只有趴着爬过去了。第三：在要ID卡开门的地方别忘了换回ID卡，此时要小心别被别人发现或走错路。经过了黑暗之路后，BOSS在1楼的房间里等着，她的攻击方式只有1种，可是BOSS的移动速度飞快，要想用机枪射中她还是比较困难的,而且最好带上热能视镜,这样可以避免闪光弹的长时间白屏。本人过关时间为3分59秒。

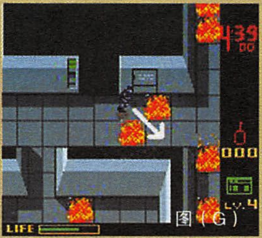

图(E)

第7关：撤退。离开军营后，便赶向北面的地下基地。开始会遇上之前出现过的闸门，可这次都变成自动门了。顺路而上，可以发现在一辆军车内有一部地雷探测器，玩家如果熟悉版面的话就不必去取了。走上山坡却发现敌军火力猛得厉害！此时上校来电命令撤退。接下来就是快速返回了，只要不踩中地雷在规定时间内逃出即可。这关相对容易，我46秒过关了。

第8关：入侵发电所。这关要用到遥控飞弹，而且关卡设计对遥控操作显得有些困难。在通关过程中,玩家要用到遥控飞弹3次而且飞弹的数量有限,所以本关的最大难点就是一气呵成了。你必须每次都要认真执行任务，这样才有可能成功达到最高评价。在关底会出现Black Chambers帮派的第3人，他的攻击武器是火枪，范围比较远，一开始BOSS会跟着玩家走，如图（F）利用C4炸药会很安全，在他受到一定伤害后就会加快移动速度和发出必杀招数，此时最好在他发招之前或不动的情况下丢出手榴弹，那样会比较轻松取胜。我10分47秒过关。


图(F)

第9关：炸毁发电所。开始往左乘电梯来到B1，经过毒气室后往右走会接到上校的电话，据上校的情报在发电机四周的结构柱是有缺口的，只要在每个缺口上放置C4再同时引爆便可。本关难度在于4个缺口的位置是随机出现的，而要想取得完美评价的话是要靠一定运气来实现的。一般缺口的位置都不是在顺路就能够找到的，所以5分钟内完成任务的可能性比较底，如果你熟悉版面,对每根柱子的4个缺口的位置和路线都很熟悉的话,完成任务一般都是GTEAT。所以这关的运气对评价有着相当重要的作用^_^！我对本关的最后逃离路线还有个建议，就是在如图(G)位置可以直接走过去而不会被火烧着，如果你的LIFE够多的话就直接往这里走吧,就算被烧着也不会影响过关评价的，因为时间才是最关键的因素。可能我的运气不错吧，4分30秒完成。


图(G)

第10关：突破。出了发电所之后便向北方进发。沿有地雷的山路前进，到了山顶会发现在之前看见的影像中将军旁边的那个女子苏菲正登上直升机向自己攻击过来。面对如此情形只能迎头反

林现在的文学水平有些许进步了，《全当糊涂》有点出书的水准了，特别是那句：“不是那种可以侃到夸大其词的文字”。很明显的是要让众人说你谦虚吧。（广西南宁 黎成）

击。直升机的攻击方式都很简单，有时会一直用一种攻击方式来对付玩家就像本期影像中那样，不难对付。玩家很容易就可以找出其运动规律从而进行攻击。我这关的运气也许又比较好吧，1分12秒就被我干掉了。

第11关：找出Metal Gear所在。说实话，这关是游戏中最长的一关而且难度也相当大，特别是遥控飞弹的操控和路线的复杂程度都让我十分头痛。在经过3个多小时游戏时间之后，我终于能够把版面背下来了。本人感到最难的地方就是遥控飞弹的操控了。开始不久后便会抵达那个超BT的发射飞弹的地方（还好没有把这个难点放在后期），玩家要让飞弹斜着通过十几部监视机枪器，而在最后一刻千万别撞到墙壁，这是最难的地方，如果失败就得从来，而飞弹的数量是有限的，所以玩家可要多多练习啊!我可是练了少说50次呀。在到达B50层后要面对黑暗的红外线监视屋和隐藏的通路，这里不把路线搞清楚是非常麻烦的。经过复杂的版面之后来到了B100层的BOSS处。本关BOSS有明显的弱点就是每次都是对角移动,只要掌握好时间和距离，在他拉绳索后立即跑到他面前射击即可，这关的BOSS可以说是“4人帮”中最好对付的一个。我的过关时间：11分钟。

第12关：破坏Metal Gear。开始可以取得一些弹药，这对之后的战斗有很大的用处。看见MG之后将军会驾驶它向玩家攻击过来，首先是利用C4或地雷摧毁它的双脚。之后就进入第2轮的战斗，MG有机枪；霰弹枪和导弹这3种攻击形式。用手榴弹炸机枪可以使机枪麻痹一阵子，但不能摧毁；攻击霰弹枪可以直接摧毁；待MG的LIFE只有大半2的时候就会使用导弹攻击我方，在听见导弹飞来的时候迅速垂直跑一段距离，这样被击中的可能性会非常小。此时也可以用遥控导弹攻击其导弹仓。在MG留下最后1/3体力时会使用腹部的火焰发射器,这招是最好躲的了,只要玩家能够坚持到这里，那么胜利就在眼前了。我是3分48秒。

最终关：生死时速。摧毁了MG之后将军叫来了Black Chambers帮派的第5人—Viper,他说要用MG发射核弹，而残害上的内部仓门打开了，电梯也开始了运作，只要90秒之后MG到达地面就能够发射了。在这最后的关键时刻惟有杀死Brian才能取得最终的胜利。Viper只会在近身时用波动拳攻击SNAKE，如果被这招打中会损失一半LIFE,好在他的跑动路线都是固定的，只要多尝试几次就能够看出来。打败了Viper之后他还是不服，但他也无法再战了，而苏菲决定留下来继续将军的遗志，此时姬丝驾驶一辆吉普车来迎接SNAKE……END

好，游戏的主要难点我就说到这里。感觉本作几乎和PS版的系统一样，在训练模式中的关卡基本和PS版一样，只是改为垂直视角的2D画面了。玩通本作给我的第一感觉就是完美!从头到尾没有感觉到有什么缺点，游戏中相对较差的地方就是电梯的等待时间比较长,关卡的长度有那么点过分……在此我推荐还没有玩过此（系列）游戏的广大玩家们不妨去尝试一下，可能难度会比较高，但带给你的游戏性和乐趣却一点也不少。

神官点评

刚才还在说CAB玩的游戏有深度有内涵，这不，一个合金装备说明了一切，这个游戏是比较难的，是讲技巧的，我不说自己的主观感受，大家来看看我在QQ上对CAB进行的一个小采访，看看他是如何把这个录像做出来的吧：“在录制合金装备的过程中，我遇到的最大困难就是时间问题。面对其中一些长时间的关卡，我首先按照攻略的方法打穿2遍之后再凭着记忆打，直到把整个关卡的路线和过关技巧背熟，之后就是录像。因为在录像过程中不能分心，所以我带着耳机进行录像，失误是在所难免的，许多时候在快要完成录像的最后一刻因为某个失误而全告失败……不过我并没有放弃和失去信心，不论失败过几次，我依然保持清新的头脑和认真的态度来对待，丝毫没有杂念。我认为做任何事最重要的是有毅力，只要有希望的就一定可以做到！”怎么样？希望大家在看了高手录像后，自己在游戏时，也能够多一些毅力，多一些勇气……

上期给大家说以后不会有VCD格式的影像，但是就目前看来暂时还不会实施，我们的光盘还是每期收录一定的玩家录像，比如这期就有两个重度录像GBA版《魂斗罗》以及《合金装备》，云云希望有更多的玩家能够投身我们的“封神”事业（笑……），多多支持俺这个帮主，以期将“封神帮”发展成“天下第一帮”，呵呵，下期应该会有一些小游戏的封神，希望大家能够继续捧场。

PS：手机游戏封神计划即将于近期开展，有手机游戏高手勿忘下面的联系方式，云云和你不见不散哟。^_^

不看绝对不舒服!!

POCKET 专业户



【PG工房】目前两个不要命的家伙正在加班加点干革命，希望能够奉献出最精彩的内容给广大读者，您觉得本刊还有哪些不足，就快来信批评吧！

- 《掌机迷》9 抢先赠送“口袋妖怪”系列磁帖，首批四款第一弹！口袋迷绝对不能错过的珍品！
- 下期将是本刊诞生以来的最强一辑，超爽文字大餐让你回味无穷。
- PG打假队继续行动中，后续报道关注！
- 《标准掌机典藏2003》将是国内第一本最权威的年度掌机特辑，万勿错过收藏机会！

《掌机迷》10 内容超级大充实，势必让你一饱眼福

掌机迷官方主页好调制作中，春节开放，敬请期待!!

号外号外

“口袋磁帖”收藏之旅 第一弹全面打响！

16 款精美【口袋妖怪】珍藏磁帖收集大行动!!

多功能多用途磁帖，可以吸附于金属物体表面(例如冰箱、画板等），集美观实用于一身。全系列共16款,将随次世代联盟旗下刊物陆续送出!! 敬请留意,第一套四枚随《掌机迷9》率先放出,口袋迷绝对藏品。



本期中奖名单：GBASP 北京 孟凡涛 烧卡器 内蒙古 曹宇翔 SMS记忆棒 刘文，赵序标，周飞，司凯鹏，黄毅志，伍兆斌，洪诗河，李强，姜超，陈秋权，苏国玮，丁砚瀛，梁亮，郑鑫毅，马力，江帆，卢良鹏，张小光，梁庆勤，彭伟锋

雪人的聊天室

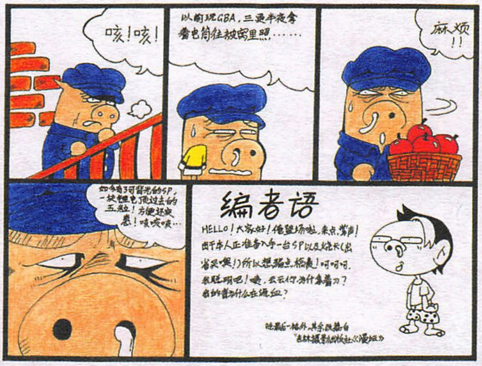
各位掌机迷，大家新年好啊！ ︵_︵俺叫雪人，是一个新入伙的小编。从今天起，俺将会成为风林君的助手，和他一起来为广大掌机迷们献上每月一次的大餐。以后也请各位多多关照啊！费尽心力抢了这宝贵的一页回来，建立了这个小小的聊天室，希望各位兄弟姐妹别嫌地方小，经常来坐坐。在这里，你可以倾诉你因掌机而引发的喜怒哀乐，雪人向上帝起誓：俺一定会认真地倾听兄弟们的声音的！那么，就让我们进入今次的聊天室吧！

来自四川的李享说：第一次买你们的杂志，翻开后简直是惊喜不断啊，不论是经典回顾还是攻略秘籍，我都非常喜欢。海报也很可爱，至于赠品CD，用一句话来形容--那简直绝了啊！我在寝室对着电脑一直尖叫，最后被屋里的人乱殴一顿轰了出去……知音难觅啊！……我玩游戏的时候，我们同屋的一个女生指着卡比说：我记得当年我也玩过这游戏啊，我惊。她又接着说：这就是那个什么马里奥兄弟吧？我晕……可见要完成"世界GB化还是需要走很远的路的，一起加油吧！

来自东北的雪人说：《PG》真的有这么好吗？早知如此俺就不会用它垫桌脚了，应该把它好好收藏起来，传给俺那些未出世的子孙们啊！︵_︵（木头：侮辱杂志，扣薪一千！）不要啊！d-_-b。不过，居然还会有连马里奥和卡比也分不清的人，这也有点儿太那个了吧！让俺来给她洗洗脑吧！︵_︵

来自大连的王玮琳说：我很烦《P》中的《模拟汉化站》，因为大部分玩家不会去自己汉化游戏（闲得干什么不好），我个人希望把这部分内容换成《汉化版发布表》，因为我们是中国人，除了个别会日语的外，其他人都希望有中文版，所以这部分内容很重要。

来自东北的雪人说：@_@+-○-！《模拟汉化站》介绍的都是汉化版发布的消息啊！你到底有没有仔细看书呢？我们一直都很重视玩家的要求的，另外也非常希望能有玩家在看过汉化知识和消息后能够加入汉化行列，造福大众！



空间挟小，不能多聊，就让我们用这幅漫画来结束本次的大聊天吧！愿掌机迷笑口常开！

雪人的表情

︵_︵	呵呵
d-_-b	可恶
@_@	晕死
-○-	惊讶
--!	安静ing
-⊙-	笨蛋

聊天室规则

亲爱的聊天室用户：

您好！欢迎光临雪人的聊天室，雪人非常荣幸能与您一起共同度过有掌机和《PG》的每一天。为了节约聊天室的资源和本聊天室管理员的时间和精力，以及避免一些不必要的麻烦，特制定本聊天室的规则，具体如下：

1. 本聊天室无需注册，所有用户均可以自由进入本聊天室聊天。

2. 本聊天室旨在为志同道合者提供交流感情的空间，恕不解答各种关于游戏软硬件方面的问题。（这种事情要去找云云，否则他可能会失业的哦！︵_︵）

3. 以下行为不受本聊天室的欢迎，当以下行为出现时，您的发言将被屏蔽。

1) 发表反动、色情以及其它违反国家法律规定的言论或使用含有反动、色情、以及其他违反国家法律规定的用户名或昵称。

2) 发表漫骂、辱骂及包含人身攻击言论或使用带有性别歧视、种族歧视、信仰歧视、个人侮辱、自侮辱、宣扬暴力、色情、猥亵等或其它违反国家法律以及社会公德的不雅用户名或者昵称 。

3) 重复发表相同或类似的聊天内容或连续地漫无目的地使用符号表情进行刷屏，影响其它用户聊天。

4)其它可能引起聊天室内用户强烈反感或影响其他人聊天的行为。

4. 聊天室用户可以随时向雪人报告聊天室的bug，以便俺能为广大掌机迷们提供更好的服务。



贰零零叁年权威资料一网打尽！
掌机玩家必备的典藏特辑！

point 1
标准掌机典藏2003
2003全年GBA美/日游戏资料年鉴、2003全年发售掌机硬件全档案、2003年掌机周边外设资料大全、2003年掌机市场风云记事……

标准掌机典藏2003

point 2
掌机秘技2003
日本官方掌机游戏秘技（全掌机）、读者精华掌机游戏秘技资料、掌机游戏爆笑BUG集……

掌机秘技
2003

point 3
中国制造2003
中国汉化游戏年度汇总、中国自主开放游戏资料、中国开发汉化组全资料、代表汉化开发小组独家专访……

中国制造
2003

一书三册 完璧收藏

定价：20元 全彩印刷
现全面接受邮购

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177,64472919 邮资免取

问&答&无双

提问 回答 云云主持

新春特大号

●云云你好：

我很喜欢你们的刊物尤其很喜欢你的栏目。我是个初级的玩家，水平真的有限，我想问几个菜鸟级别的问题请不要笑话。

我正在筹备银子去买一部属于自己的GBA SP，同时我还想一起购买一个烧录卡128M以上的吧。我们这里的主机要840大洋。我考虑是不是换个地方或是等到明年的初春再买，我是不喜欢二手东西的，同时也是不急用。我只是想您帮我预测一下SP在一年中还有多少的降价空间？我的水平有限，但是我非常怀念童年时候的FC游戏，所以我打算买一个烧录卡，实现我童年的“随时采蘑菇”的愿望。我比较关心的是烧录卡是不是能比较



有效地把烧录卡的空间用来装FC的小rom。我在你的栏目看到好像是有的烧录卡不能支持FC的合集，是不是那样就必须把一个rom就做成一个.gba的文件？那样是不是空间会有浪费？我还想问问烧录卡第一代和第二代的区别对我这种要求的玩者是不是没什么意思？我的同学都各执一词。有的说买是对的，够用就行了；有的说好不容易买个大件的东西一定要自己满意，而且有以后用的着的时候。麻烦您帮我出出主意。

还有FC和PCE的模拟器和前端有什么好用的麻烦帮我推荐一下。SFC有可以正常应用掌机用的模拟器吗？

同时我还想用GBA看看电子书和图片什么的，希望继续推出相关的软件使用评测比较什么的。还有，市场行情我很想看看过气的烧录设备是什么价位，我们这里的第一代的烧录卡还是有很大的市场份额的。

问题比较多，麻烦帮我解答一下，同时祝你们的刊物越来越好。

——1，从SP上市到现在的情况看，除了开始那段时间的炒卖外，基本上其价格都十分稳定，而如今各地的价钱也都是800多吧，你看就说你们那里840也是很合理的，只要电池没被换，就可以接受这个价格，当然，也可以适当砍个一二十元，这就看您本事了。我个人觉得目前入手比较适合，早一天买早一天享受，更何况你真要它降到什么份上？应该跌不下700吧？

2，只要是烧录卡，它必然可以把*.gba格式的文件烧到卡里，而要玩FC游戏，则那些GBA上用的FC模拟器在最后转换过程中自然是会将文件做成*.gba的文件，哪怕是比较低端的智慧宝盒，也是可以实现这一功能了，更别说什么EZ，XG，EZFA.GBALINK，至于你所说的“是



不是那样就必须把一个rom就做成一个.gba的文件”，我想你是在问有关FC游戏合集的问题吧？这个你不用担心，软件完全支持合集功能，你可以把数十个乃至成百上千的FC游戏做成一个*.gba文件烧到卡里玩儿。

3，有关一代烧录卡和二代烧录卡的区别，我个人不是特别看重，呵呵，每个人的心态不同，眼光也就不同了，讨论这个没什么实际意义，但若从功能上讲，当然是越强越好，不过成本嘛……

4，FC和PCE的模拟器以及前端基本上我们每期模拟汉化站都有介绍，你可以关注一下。

5，有关用GBA看图片以及看电子小说的测试在前几期掌机迷都刊登过了，你可以去找找前几期的杂志。而过气烧录卡不应该定位于第一代烧录卡，应该指

《掌机迷》是我们掌机FANS的一个家，大家可以在这互相交流经验，相互切磋，把自己发现的好的东西与“家人”一同分享，世间最快乐的事也莫过于此了！（云南　小剑）雪人：欢迎大家有空来坐坐！

什么GBX啊之类的，像EZ1，XG1目前仍然占有大量市场份额。

●窗外不归的云：你好！

现在很多预告片都是MOV格式的，我想把它转成GBA格式的，烧录到机子里看，但我到现在还找不到可以转换MOV格式影片的软件，云云能帮我想想办法吗？能不能给偶推荐一款软件，谢谢了！

————推荐您用一款名为“eovideo”的视频转换软件(最新版1.36，主页：http://www.eo-video.com/)，这个超强的软件不但可以转换ASF等流媒体，而且可以对QUIKTIME，REAL等格式的视频文件进行转换（前提是先下载了quicktime及realplayer，再安装它们的plug-in），用“eovideo”转换的视频不仅效果好，而且还可以直接对AVI的编码进行选择，不过唯一让我不满的就是其转换时间有点长……不过好像其他软件都如此……用烧录卡看电影目前还不是很现实啊，毕竟一张现在烧录卡主流容量是256Mb，而一张256Mb的卡又能装几分钟的电影呢？所以我推荐各位想在GBA上看电影的朋友还是关注一下国产周边GBA MEDIA吧，云云现在用它看柯南，一张256MB的CF卡能拷7集！赞！！！

●云云，第一次给你发邮件，其实很早就想和你联系，但一直没时间，今天是星期天，所以就……自从《P.G》诞生以来，我就一直买的哦，特别是你主持的“掌机封神榜”我最爱了，看到其他玩家的精彩影像，心动也……我也有自己的绝招，就是玩横版的射击游戏，特牛！！比如《宇宙巡航新世纪》我就玩了150多小时，嘿嘿，厉害吧，我打出了很高的分数。想把影像发给你们，但我没有‘掌上摄像机’啊，难道就不能让你们大开眼界了吗？书上说用模拟器的格式就行，但我不会用啊，郁闷中……游戏截图怎么搞啊，我也不会，555555555 好笨！！！我该怎么办啊，帮帮我啊。

————封神榜目前大受欢迎，这与众读者的踊跃参与是分不开的，不过最近感觉我们的栏目老是那几个“高手”的表演呢？在观看精彩演出时，大家有没想到亲自来露露脸呢？呵呵。在上期电软中我介绍了用模拟器录像以及截图的方法，这里再给大家简单地说一下吧。

录像：打开模拟器运行游戏后，需要录像时，点击“工具-录制选项-开始录像”（不要选择“开始AVI录制”，那样将生成AVI格式的录像，体积很大），输入录像文件的名字，选择好存放路径，于是模拟器就会将游戏过程中的按键以及声音录下来，需要停止录像时，点击“工具-录制选项-停止录像”，而播放录像时，我们需要先用模拟器打开该ROM，然后再点击“工具-播放-开始播放录像”，模拟器就会自动读取指令文件以及加载声音文件，那么你在模拟器上看到的也就是录像录制者的表演了。

截图：出现满意的游戏画面时，点击“文件-屏幕截图”即可把当前游戏画面保存下来，接着会出现一个对话框，你可以自己选择截图的存放位置以及截图的保存类型（PNG或者BMP格式，也可以事先在“选项-模拟设置”中选择好默认截图格式），需要说明的是，用VisualBoyAdvance截的图没有经过处理，它所显示出来的效果也就是由模拟器模拟器出来的游戏图像。

●我是《掌机迷》的忠实读者，我于前两天欣喜地得到了我的第一部掌机——GBA SP。激动和兴奋的心情到现在都还未能平息，但同时也伴随着一些问题和苦恼，例如我随机一同购买的烧录设备——GBAlink，我用的是128M的烧录卡，在使用的过程中发现有存档丢失的情况，具体说来就是存档数据在FIASH卡带中保存的时间很短，关机后拔出卡带短时间内可以保存数据，但时间一长（一个小时以上），数据就彻底丢失，而据我所知这种烧录卡用的是可充电的锂离子电池，数据应该能十分安全的进行保存，可事实恰恰相反，我想请教一下问题出在哪里？另外问一下《掌机迷》每月准确的发刊日期是几号，以便我们能第一时间享受大餐。

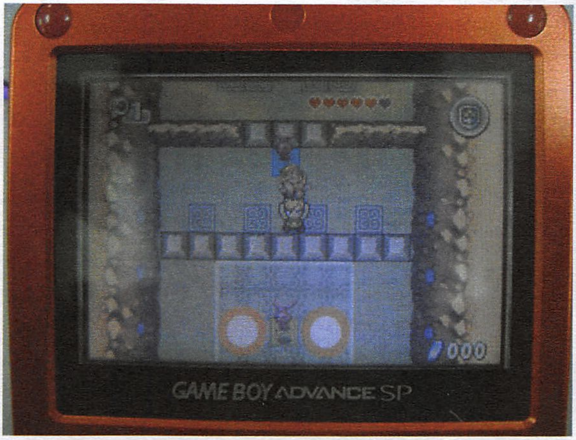
————读者你好，国产的这些烧卡器按说质量都还是不错的，不过照你说来这张GBALINK卡应该是质量出了问题，也许是电池坏了吧？你所了解的没错，GBALINK ZIP确实是使用的充电电池。出现这种情况我只有建议你把卡带拿到销售点去要求更换了。《掌机迷》发刊日期是每月中旬。

●云云，你好。我非常喜欢你主持的问答无双栏目，因为它帮读者解决了许多问题。小弟在此有

书中还增添了《口袋百问》这个栏目，这是我最喜欢的，虽然大多数内容我已经熟知，但还是会一遍又一遍地翻看。我已经收集到了200种精灵，唯有NO201和NO202不可得到，当看到NO202的取得方法时，我高兴得不得了，无奈卡带因玩太久而

个问题，望云云大哥回答。我见某杂志广告上公司上面GBA卡带目录上有《生化危机1，2，3》中文版，还有《寂静岭》中文版，可我在我们这里没见到过，我也不敢邮购，请问云云大哥，GBA上真有这些游戏吗？

———这个……瀑布汗……，恕云云见识短浅，似乎目前还没有厂商开发《生化危机1，2，3》，而国内的GBA开发小组也没有放出消息，至于什么《寂静岭》中文版，GBA上确实有《寂静岭》，但是那就近乎于电子小说，而且是全日文版，以前给大家提过有汉化小组有意向对其汉化，但是一直没有找到翻译，所以也就不了了之了，综上，云云就不得不提醒您小心行事咯……



●云云你好，小弟我正为洛克人EXE3而烦恼，我不懂日文，希望能做个EXE的专集。还有我买了SP一台，JS说保证是原装电池，可我开灯只玩7个多小时就亮红灯了，是否有问题，机子是台湾出的，我没有打开电池盖，上面的螺丝没有拧过的痕迹，我是玩D卡的，听说D卡耗电大，不知是卡的问题还是机器的问题，还请云云给个说法。如是组装电池我好去找JS算帐！小弟我先谢过啦。

———保证？呵呵，JS的保证有啥用？7个小时略微短了一点，有组装的嫌疑，而你说“我没有打开电池盖，上面的螺丝没有拧过的痕迹”，这是不能成为没被拆机的证据！因为现在一些BOSS手法很好，而且工具又先进，呵呵，我经常看到一些店里的BOSS将SP后盖完美卸下不留一丝痕迹，你还觉得不可能被换电池么？D卡得分类型，不能一棍子打死，照说来普通的D卡还要比烧录卡省电，我觉得你80%是遇到组装货了。



●大哥！我有一些很简单的问题想问你，希望你能回答我！我同学最近想买一台GBA，我们准备连机玩《光明之魂2》，我想问一下：《光明之魂2》连机时，是需要一机一卡？还是一张卡可以两台机子玩？三个人玩时，一张卡也能行吗？我希望大哥能告诉我一些能多人连机的游戏！并注明是“一机一卡”还是“一卡多机”谢谢先！

———说起联机，云云这几天就在和朋友联光明以及ZELDA四把剑，呵呵，十分爽特别是ZELDA，联机有趣之极，《光明之魂2》需要一机一卡，ZELDA也是，记得以前有读者问过类似问题，由于以前条件所限，没做出回答，抱歉，实际上ZELDA可以二人或者三人联机，而不局限于四人联机，当二人联机时，原本需要四人协同过关的地方就会自动改成二人合作。一



卡多机的游戏？MARIO KART是至尊嘛，呵呵。

●云云兄：你好，我是《掌机迷》的忠实读者，现有几个问题想请教你：1.请问为什么GBA的屏幕不会像宣传画上那样带有天蓝色的背景；2.我听说出厂型号为01和02的比其他型号的屏幕暗，是真的吗；3.我在某个游戏网站看到GBA的剖析图，上面还说GBA主机内有个小东东可以调对比度，请问那东东是不是调亮度的。以上问题还请云云兄帮帮忙解答一下，最后祝云云兄天天开心！祝《掌机迷》越办越好！（如果有可能的话，让我这封邮件也在《掌》上亮亮相）

————1，呵呵，这位读者很可爱，在我看到GBA第一眼时，也曾经发出此疑问：为什么GBA的屏幕不像宣传中那样漂亮呢？第一感觉就是——被NINTENDO骗了！hehe，到了后来才醒悟，哦，原来是NINTENDO宣传效力大啊！

2，这个倒是确实存在，有事实佐证，03以及所谓04是要比01、02型GBA亮。

3，那个嘛，应该是调屏幕对比度的，而不是亮度，具体位置？就在GBA后面铭牌里面，你用手在铭牌上面摸一摸，应该能够感觉到，但是我不建议普通读者对其进行调节，因为在GBA出厂之前这个对比度就已经被设置成最佳状态。

●云云，您好！本人为《掌机迷》忠实读者，尤其喜欢里面的‘问答无双’。好了，客套话不多说，本人问题如下：

1、本人刚刚入手GBA SP(港版）+ EZ-FLASH2 256M一套，GBA为820元，EZ-2 690元。机子入手后，有朋友说新的SP第一次充电必须10小时以上，但我上网查资料说没有必要，请问是这样的吗？

2、本人的SP充满电后，使用EZ-2烧录卡玩游戏，在开背灯不关机的情况下只能连续作战约6、7个小时，请问这样的话，我的SP是原装电池吗？

3、本人的EZ-2封面标有红色的‘POWER STAR’字样，但卡带上只有黄色的‘POWER STAR’字样,请问这个卡是《掌机迷》上介绍的‘节电版EZ-2’吗？但为什么我没有感觉出省电呢？是我的机子不是原装电池还是我的EZ-2卡不是真正的‘省电版EZ-2’呢？

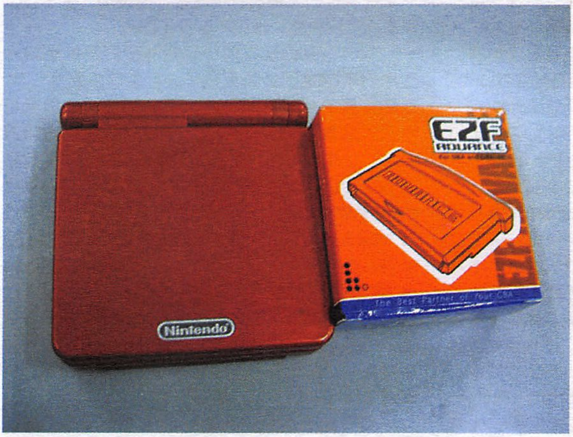
一下子问了这么多问题，在此恳请云云给予回答，一解吾人心中之惑！谢谢、谢谢、谢！

————1，因为GBA SP用的是锂电池嘛，就像手机一样，第一次用嘛需要将电放完，然后再狂充一气，至于具体时间嘛，我觉得10个小时够咯。



这期的《掌机迷》相对难啃一些，也许是因为九月份的游戏比较平淡的缘故，攻略没有一篇可以用到的，我觉得碰上这样的情况不应该按死规定来安排某栏目的页数，应该灵活一些，在没有特别出色的游戏出现时，就多多的作一些以前经典之作的





2，这个比较正常，您玩烧录卡嘛。

3，应该就是EZ2PS了。你在烧卡时用的什么程序？从程序和驱动上就应该可以看出来啊。

●云，您好！

1、PG中提到的一些游戏(汉化版或测试版）及工具，建议放入光盘中。就像VOL.7中的《口袋百问》，里面就有说到“该ROM可以在《掌机迷》配套光盘上找到”、“386完美版在本期配套光盘上有”这只是句空话，读者根本无法在光盘中找到，说句不好听的话，就是在“骗”读者(请原谅我的语气重了)。如果您有时间，麻烦联系风林或PG的光盘编辑（可能是你吧：），让他们把光盘弄得再齐全些。如果因光盘空间不足，可以放上下载地址哦（下载地址就放在一个文本中，文本占的空间也不会太大吧：）

2、是“黄炎中”黄大哥吗？还是我打错了？还是我看错了？光盘中的名字竟然是“黄益中”?!如果中哥看了这期的光盘,不知道是“笑”呢?还是“哭”好呢（出乎我意料的帅气!)?中哥有QQ吗？我想给他一些我在玩GUNDAM SEED时的想法。

3、“行情扫描”中的那位MM不会是您的GF吗？刚开始我还以为那是您的相片（？！云不是male吗？怎么……变X了？！），看到下一页，才知道那是您的朋友……

———1，这个……说起来不该是云云负责的东西，但是也应该给大家道歉，我们的影像编辑MASCAR不仅负责掌机迷这块，还有电软那边的活，忙得够呛(真佩服他的能耐，），上次的口袋386完美版忘了给大家收到光盘里，不过在NO8掌机迷中我们已经给大家补上去了，呵呵。

2，汗……HuangYZ请原谅我，一时恍惚，呵呵，把您名字给弄错了，瀑布汗……不过请大家期待中哥在《标准掌机典藏2003》给大家精心炮制的《第一次做游戏就上手》GBA开发教学,绝对震撼哟。

3，呵呵，那个MM只是游戏店的而已。

本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net pocketgamer@163.com QQ：229279861

问&答&无双

提问 回答 云云主持

游戏生财术

自从GBA掀起了新一轮的掌机革命后，掌机游戏已经完全脱离了以前GB,GBC时代的技术束缚，在画面、游戏种类等等方面有了质一般的飞跃。如今GBA上的掌机游戏，数目之多可谓成千上万，类型之丰富可谓应有尽有，画面之华丽可谓瞠目结舌，GBA给我们带来的是一个全新的掌机世界。然而，就算是全新的世界，总会有一些以前遗留下来的历史性问题存在着，而且有些似乎已经在全新的世界中渐渐蔓延开来，发芽生根，开花结果了。今天笔者就要谈一下目前盛行在掌机上的一种怪异现象–"生财术"。

所谓"生财术"，也就是游戏厂商为了获得开发游戏后所带来的最高利益，想尽办法，不择手段，从一个游戏上发掘出最高的资源利用率。当然，从经济学的角度来说这是正常的，似乎也是合理的，但对于广大的贫苦玩家来说，这无疑是一种"快乐的负担"。生财术最早的雏形笔者记得是小学时候的FC卡带了。当时有一些卡带的名称相当的"光明"，比如"无敌游戏128合1"，"超强组合300合1"，"金霸王游戏全集506合1"等等。那时候笔者还在豆蔻之年，天真浪漫，一想506合1，买一盘就能玩506个游戏，多合算啊，于是就买回家，兴奋地开始体验506个游戏的巨大乐趣。可惜回到家打开游戏机，玩了十几个游戏后终于发现，原来506个游戏只是基于7、8个游戏做出来的，其余大部分都是重复的，上了这些披着"光明"外衣的"黑暗"卡带的当。这种原始型的生财术可是伤了我少年纯真的心啊，自此以后我买FC的卡带，无视所有10合1以上的"超强"合集。

转眼过了几年，由于国人的技术原因，生财术在MD、SFC、SS、PS上并没有多少发挥的余地。而这时，中国的原始型生财术好像被欧美的PC游戏厂商所"借鉴"，并得到了升华，至此生财术的第二形态在欧美PC游戏上出现。其代表厂商就是3DO，代表作品就是3DO的魔法门系列，英雄无敌系列。当然除了3DO以外，其他欧美厂商跟风也很厉害，这里就不多说了。PC游戏的生财术，最大的特点就是用相同的游戏内核，有时甚至是相同的游戏人物，制作连绵不绝的游戏资料篇，强化篇等等，以达到低成本，高回报，细水长流，财源广进的效果。不过令人匪夷所思的是，运用此生财之法相当娴熟的3DO，竟然破产了，难道是应了中国的古训"物极必反"？这就不得而知了。

现在，生财术之风好像已经蔓延到GBA上了。准确的说，GBA的生财术是从GBC那里继承过来的，因为此生财术就是发源于GBC的"宠物精灵"。GBC的宠物精灵，玩过的朋友们都知道，是分为"黄"、"红"、"绿"、"蓝"四个系列的。谁能告诉笔者，这四个系列有什么不同之处？有玩家会理直气壮地说："当然不同。能抓到的宠物不同，有些剧情也不同。"那我倒要反问，不同之处多，还是相同之处多？主线剧情几乎一样，能抓到的怪物也只是几个的差别而已。可怜就为了这些小差别，有些铁杆宠物迷为了收集到全宠物，不惜花费大价钱，购入全部四款游戏，就好像抱回四胞胎一样；而有些宠物迷则和同学或朋友计划好，分别购入不同的系列，通过对战线交换的方式收集宠物。可是不管哪种方法，得益的总归是厂商，吃亏的依然是玩家。不过，玩家似乎并不在乎这些，因为作为一个玩游戏的人来说，少吃饭，少抽烟，少零食，少衣服都没关系，惟独不能少了游戏。

孰料，我们玩家的放纵竟然使厂商的生财术蔓延到了GBA，并且开始扩大。老牌生财术游戏，宠物精灵的后续作品，红宝石、蓝宝石我们就不谈了，就连洛克人EXE也开始堕落进生财术的深渊了。就在前不久，洛克人EXE系列推出了新款作品洛克人EXE4。此款作品沿用了生财术老大哥宠物精灵的"优良传统"，也把自己一分为二，一部为红日,一部为碧月。听说情节上的共同性达到85%以上,换句话说，两个名字，一个作品。如果玩家想玩到里面某些细微的差别，看来买两部的钱是逃不掉的,而厂商不仅提高了销售量，还得到了较高的经济利益，一举两得。宠物精灵系列也并不打算停止这种生财之道，在2004年发售的续作依然分为两部，估计是尝到许多甜头了，欲罢不能了。

其实GBA有生财术之嫌的游戏并不是少数，比如携带电兽，分为力量和速度两个系列；真女神转生分为光之书、暗之书、水之书、火之书等等等等，很多作品都争相效仿，目的只有一个，从玩家口袋里吸铁。其实吸铁未必不可，但要合理。古人云君子爱财，取之有道，如此生财术，其实是无道的。游戏厂商大可把一些有差别的情节做在一个游戏中，像青之天外那样用灵活的多分支形式让大家自己去挖掘、体会，而不是刻意地把细小的差异分成两个游戏。钱是要赚的，良心也是要有的，玩掌机游戏的人以学生为主，厂商们怎么忍心让没有任何经济来源的学生来负担这高昂的游戏支出呢？看来在游戏资源日趋匮乏，能开发的游戏领域也越来越少的今天，生财术将成为很多厂商的"吸铁石"，而玩家所能玩到的只是同一游戏的不同版本而已。作为弱势群体的玩家们又能怎么样呢？反对，抗议，还是抵制？任何行为在目前对厂商都没约束性，我们只有希望那些游戏厂商别太为富不仁了吧。

英雄救美女——双截龙传奇

文/C.A.B.





早在FC时代开始，《双截龙》这个系列的游戏就已是人气高昂，我们中国的玩家可说是无人不晓，和那时的魂斗罗一样，双截龙也有着很大的知名度。如今厂商在主流掌机上移植了街机版的双截龙，其移植的效果还是令人满意的。

GBA版的剧情自然与街机版的差不多，故事发生在战争后不久，Billy和Jimmy Lee俩兄弟在纽约城的工夫会馆遭到袭击，女友Marian被绑走，兄弟俩人携手打倒黑暗势力救出女友的故事。虽然此系列自从FC时代开始，剧情都是以英雄救美为主题，不过作为一款动作游戏来说，剧情并不是最重要的，而其操作手感与爽快感才是该系列最为突出的亮点！不论是FC上的双截龙Ⅰ、Ⅱ还是Ⅲ代，人物的操作手感时至今日还是难以忘怀，在闲暇之余玩玩FC版的游戏还是不错的选择。GBA上作品不但保留了拳、脚、背包等普通攻击方式外还增加了下钩拳、蹲踢与踩。利用这几种新增的招数来攻击敌人，不但可以形成连击而且使操作变得更加细腻，大大加强了游戏打斗的刺激，使得游戏性得到了提高。

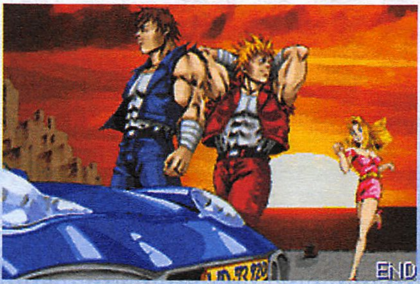
凭着GBA的强大机能，本作在画面上也移植得相当完美。人物与场景的大小比例显的十分真实，色彩的明亮度也不错，发色点也要比街机版的强些。可以说厂商在掌机画面表现上下了一定的工夫。有了美丽的画面同样也不缺少动听的音乐。以往FC上的系列作品的音乐都可以在GBA版中找到：在OPTIONS菜单里按住SELECT键输入R、L、R、L就可以欣赏到所有BGM了，听到老游戏的音乐，真是感动流泪……



游戏的操作以及画面和音乐都是相当不错的，不过游戏的流程就多少有一些不足之处。和街机版差不多，这次兄弟俩一共要通过8个艰难的地区才能完成游戏的任务。虽说只有8个关卡，可其中的某些版面难度还是比较高的。个人认为GBA版的难度要偏高一些，这不但体现在敌人的攻击设定上，还包括一些场景的危险性。游戏中有许多地方都会掉下去毙命，比如卡车上、悬崖边、池塘边甚至小小的树洞里也会掉下去，这样的设定未免太过苛刻了。对于没有玩过的玩家来说，就算是使用秘籍10次连关也是不能轻松地通关的。让笔者印象最深的就是敌人的反击了，在主角被打倒后会趴在地上一段时间，此时敌人会向着我方移动过来，在主角起身后如果继续打斗便会默认为敌人先行攻击，从而再次被打倒，除非起身后向别处移动。这样被敌人猛K，玩家是否都体验到了呢？哎，也许是掌机版的原因吧，厂商的难度调整还没有做到完美的地步，玩家只能忍受这种折磨了。

总的来说，双截龙的掌机版还是一款不错的清版动作游戏，虽然游戏的难度相对较高，而且只能选择1个人物（希望以后的作品能够选人），笔者推荐玩家们进行连机2人游戏，那样游戏乐趣才会真正地体现出来。

双截龙的人气还是比较高的，厂商可能会继续做出下一款作品，就让我们期待它的到来，让传说的英雄再次复活吧！



吸引力，至少抓住两类读者才能说合格吧。（新疆　沈力）

简单有趣的转转棒

文C.A.B.



GBA上的PUZ游戏不少，俄罗斯方块、钻地小子、咻咻火箭等老牌智力游戏都在GBA上复活，这不，转转棒这样一款结合PUZ与动作要素的简单智力游戏也登上了掌机。说它简单，的确如此，一根细细的棒头在不断转动的同时要配合其角度通过一个又一个的障碍，那么单调简单的原理却又隐含着任天堂的各种阴险设计，如此一来，简单的原理就变为了高难度的游戏，别看就用1个方向键就能控制的棒子，其丰富的内涵给了玩家许多挑战的兴趣。



游戏就是这样，往往一些PUZ游戏就是人们瞬间得到的灵感而产生的，在转转棒这款游戏中，玩家就要扮演一根不断转动的棒子，游戏的目标在于抵达目的地，在前往终点的过程中，要通过许多狭小的地方，比如在弯弯的隧道里，就要配合棒子的旋转方向慢慢前进。某些地点的难度就更高，像直角墙壁或是有着弹簧的细小缝隙，这些地方都需要玩家十分地用心才能通过，不但体现了游戏在操作上的刺激感，更能使玩家全心全意地投入到游戏中去。

GBA上的第一作制作得相当不错，游戏中除了剧情模式外还有时间挑战模式、等级难度挑战模式等丰富的项目可供选择，而且只要用一盘卡带便可进行两人对战，把GBA微小内存空间的机能完全体现了出来。第一作虽然是和主机同时发售的，但是其画面的色泽要胜比另外几款游戏来得鲜艳。作为任天堂自家的主机，在游戏的色调上制作的非常亮丽。在剧情上也配合游戏的玩法，介绍了丑小鸭驾驶直升机穿越各种地形的故事，确实很有意思。好的游戏当然会受到玩家们的欢迎，这不，任天堂在不久前发售了游戏的续作，二代不但保留了前作的全部模式而且还增加许多好玩的要素。在游戏首次出现了小游戏模式，其中的一些小游戏更是让我百玩不厌。就比如说那个“赛车”游戏，说是赛车其实就是那根棒子：A键加速，B键刹车，方向键控制棒子的转动方向。就这么简单，一根看似普通的棒子便可以像赛车一样驾驶，真是其乐无穷。再来看看那个刮草坪的小游戏吧，利用棒子的旋转来“刮”去屏幕上的“草坪”，不仅仅表现出制作者的想象力，更体现出制作者认真的工作态度。

从以上这些MINI游戏中我们不难看出，转转棒这样一种单调的游戏其实可以变化出许多种玩法和花样。除了有小游戏来吸引玩家，制作者还特意加入了一些隐藏要素。尤其是二代的隐藏要素，特别恶搞！什么屏幕破裂啦，液晶漏液，各种坏机子的恶搞都有，用这些恶搞来吓唬别人，有趣极了^-^。

玩过转转棒的玩家一定都会考虑过这样一个问题吧，这种类型的PUZ游戏倒很适合于女孩子玩，的确，相对于其它游戏来说，转转棒中的Q版人物造型以及那绚丽多彩的女性化画面给女孩子一看就会喜欢上的感觉。想追MM的玩家可不要错过这个游戏哦！而且在一代中就已经加入了人物语音，可想而知在当时的GBA游戏中可说是非常少见的高品质游戏，尤其是开机画面时的那种立体声感受的那句话，玩过的玩家一定都有体会吧。

整体上感觉转转棒这个游戏在各方面的制作都相当到位，游戏的场景也制作得相当有特色，从陆地到天空，从天空到海洋，无不把游戏的视觉效果表现得多姿多彩。在苦打故事模式之余和同伴们联机对战是不错的选择。就是这么一款容易上手的小品级游戏，其中的奥妙之处却令人感叹。在闲暇时拿来放松一下精神的确是个好游戏。



我是《电软》的忠实FANS，“电龄”2年，这是我第一次给“家”写信，所以不免紧张（笔拿不稳了）。GBA上的《恶魔城》三作均可称为经典，经过吾的苦苦修炼，终于得出了几点感悟：第一作（月之轮回）属难度级

银河战士FUSION，融合的完美

2002 年度欧美地区评选出的 GBA 最佳游戏被《银河战士FUSION》拿下，而同年度所有机种的最佳游戏更是被 GC 的《银河战士PRIME》夺得，这一成绩可谓双获丰收，而《FUSION》作为 GBA 最佳游戏究竟何德何能？以下仅仅是笔者自己的看法。

ACTION 游戏最关键的是什么？相信很多人会异口同声的说操作性和手感，FUSION 在这些方面把握得十分完好。主角 SAMUS 无外乎就是跳跃和射击，却有不同的变化和方式。首先看看跳，怎么跳？任天堂很完美地阐述了这一点，如果仅仅是按下跳跃键，SAMUS 会微微抬头，然后右脚蜷曲，向正上方起跳，动作过程中如果配合了方向键，就会转变成移动式。如果是先按下方向键再起跳，那么此时的跳跃便会成为翻滚跳。在后期的游戏中得到了 SPACE JUMP 和 SCREW ATTACK 两项技能后，翻滚跳更会成为空中无限连跳并带有无敌且攻击的效果，但连不连得上，也得取决于玩家自身的操作技术，无法把握游戏跳跃的节奏，就无法出色的完成无限跳。相对于 GB 92年的《银河战士2--归来的SAMUS》，本作的无限跳明显要轻松很多，至少跳跃的节奏已不是那么严格。

其次看射击的部分，银河战士最基本的武器就是右手的 GUN，虽然不能自由的切换武器，但所有的武器取得与使用都同整个游戏的解谜与推进息息相关。蓄力攻击也常常让人在矛盾点上取舍难分，好不容易蓄到一半，恰好是攻击 BOSS 的最佳时机，然而不满的情绪又让人宁可豪赌一把，给 BOSS 一个迎头痛击，往往又会因为错失机会成为无用功而懊恼。L 键配合射击还能直接将方向轻松做出八方向的改变，但在紧张的 BOSS 战中也常让人手忙脚乱。R 键便显得有些特殊，它的特殊也直接让它成为了改变武器的便捷方式，后期拿到导弹的蓄力能力后更会让人对 R 键之功用另眼相看。

完美的将 A、B、L、R 四个键功能分配后，整个游戏玩起来如行云流水一般流畅，就如同玩家自己就是 SAMUS 的变换，一切浑然天成，无可挑剔。

如果动作游戏仅仅有优异的操作性，想拿下年度大奖还是有些困难。FUSION 更厉害的地方便是如此，剧情和设计。

剧情就如同一部完美的科幻电影一般，首先是对迷一般的生命体 X 的探索，由于系列一直追踪的 metroid 已经近乎灭绝，因此将 metroid 视为天敌的 X 便得以繁殖并壮大，这也解释了为何游戏进行到实验场时 X 无视 SAMUS 而大肆灭杀 metroid 之举措，正是对自己天敌无限的恨意天性。X 的毁灭性较 metroid 而言有过之而无不及，因此 SAMUS 便开始了 FUSION 的历程。之所以定名为 FUSION，正是因为 SAMUS 体内的 metroid 因子能让 SAMUS 自由吸收 X 作为养料及能力提升，因此 FUSION 的最佳含义正是不断的融合并强化自己。X 最迷离的地方正在于其模仿性，因此游戏的主线正在于 MIMIC 体不断周旋并发掘了军方的意图。

有人指责 FUSION 的不自由性，但正是在这样压抑的环境下，才使游戏与剧情完美地结合在一起。

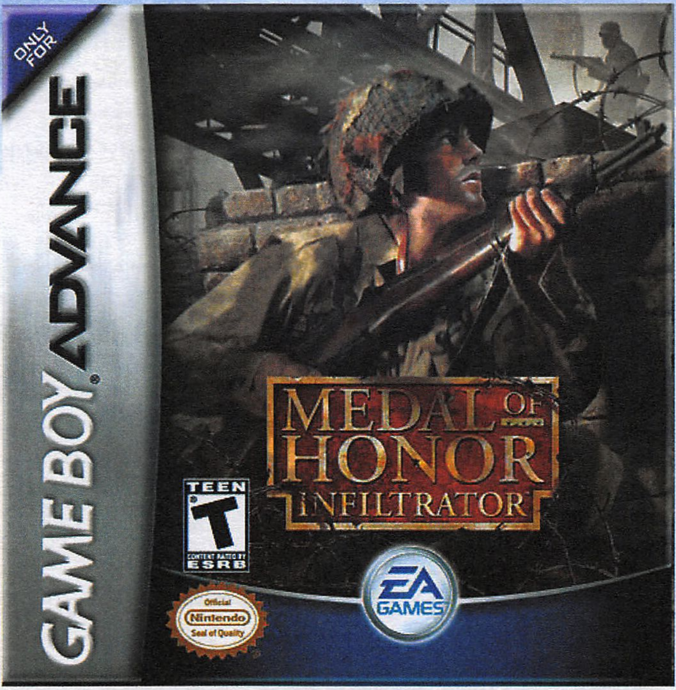
关卡的设计秉承了系列向来的研究性，柳暗花明又一村让无数玩家着迷并废寝忘食，比起《恶魔城》同是借鉴了 MAP DESIGN 和隐藏房间的设计而言，FUSION 更注重于整体协调性与贯穿性，而不是像《恶魔城》那样仅仅是为了 100% 的收集达成率。

诚然，笔者对 METROID 系列的钟爱使这篇文章多多少少带有褒奖的色彩，或许在更多资深玩家心目中，METROID 系列永远的最高峰当属 SFC 的《超级银河战士》，但 FUSION 的绝对精彩也不容你轻易错过。

文/Leny

作品。第二作（白夜）属“探密”级作品。而第三作（晓夜）则可谓“收集”级作品。（江西　陈默）

不经历风雨怎能成英雄——勋章体验记



近日来，掌机上的动作游戏比较多，忍者神龟、双截龙等美版大作在这个对于游戏界来说特殊的日子里都是一些非常不错的作品。除了这些大家都很熟悉的作品外，其实笔者认为有那么一款战争动作游戏制作得相当出色！它就是一《荣誉勋章-渗透者》。此部作品是GBA上的续作。2代的制作水平可以说从各个方面都超越了前作，使之成为了玩家心目中的又一款成功的战争ACT。

回忆起当初第1次打开GBA玩起本作时的感觉，那才叫印象深刻！开机后首先会有一段真实的2战时期的影片剪辑，不但体现了GBA的机能而且让我非常感动！之后进入正式的游戏中，第一关一上来也会有一段影片，好像是诺曼底登陆战吧。影片质量还不错，然后画面变为了Q版形象。敌人的炮火不断地在船的周围穿插；天空的轰炸机不时地投下数枚溜弹；周围炮火的轰隆声不断地响起。在这个制作的十分逼真的场景中几名士兵冲上了岸开始了抢滩登陆战，主角就是其中的一名士兵，开始会有一群敌人和轰炸机攻击过来，真是刺激到了顶点。就这样，玩家的任务开始了。向着敌方的阵地冲啊！好一段“真实”的诺曼底登陆战啊^0^感动……

玩到这里，最能让我想到的就是PC版的荣誉勋章了。那种冲上岸时的紧张和刺激是一时没有办法可以表达出来的！当然，这样的感觉也一样在GBA上表现得相当完美。虽然是Q版，不过其实画面上除了人物以外的场景全部是真实的。音乐也在游戏中完全地再现了战争时的真实感受。高素质画面与音乐的完美结合，这似乎看不出是一款掌机平台的游戏。玩过的玩家都已经体验到了吧！笔者在第1大关的首关就不知挂了多少次……难度虽说没有PC版的高，但也相当



最近老妈在街边买了个“俄罗斯方块”的游戏机回来，没事就在那一个劲地玩。并且她玩的时候只是用右手控制，左手就只是握着机子，有点难以想象，但就是这种奇怪的控制方式却将那台机子的最高分199000分打了出来（199000是这台机最高分，

让人头痛了。如果还想成为一血不费的达人级玩家的话可就难喽！一_一

游戏在第1关就有不少的道具可以取得，这也给了初玩的玩家一个认识的过程。本游戏的道具十分多样，如枪类武器就有手枪、机关枪、狙击枪等、还有火箭筒哦，爽~别的武器类型还分为手榴弹、定时炸弹、手雷等。在场景上比如地面会出现地雷、油筒等障碍物，这些道具和武器用起来也很爽快。玩家在选择武器的同时也要注意枪的类型与特点，像冲锋枪的话打光1夹子弹后要按2次A键才能装上弹夹继续开火，对于在某些地方晚开火的话那就没命了……希望玩家能够时刻注意好自己的HP和弹药的数量，珍惜生命啊^_^！



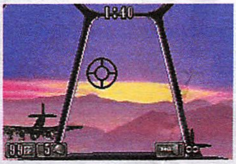
说到生命数量，我又回忆起当初不断连关的惨相。1关只能连2条命，而且在关中有固定的即时记录点。这样的一款高难度游戏对于初玩者来说的确BT了点。也许EA时想让玩家真正地体验到游戏中的紧张刺激吧（EA的游戏都很真实的说），我想如果有一位MM玩这个游戏的话，就算送给她或许也不会喜欢的……此游戏也许只适合于男性玩家了。

一个好的游戏必有其出色的特点。GBA版渗透者也有其特色的地方。玩过的玩家都知道游戏中不是所有的关卡都是伪3D版面的游戏。比如第1大关的第2关就是一个横向的清版过关游戏。这种射击方式最早是在FC时代开始的，如FC的《鳄鱼先生》也有类似的横向关卡。不过在GBA上玩家可以利用机枪和炮弹2种武器，且可以把敌人投来的炸弹击爆。这样一来就大大地增加了游戏的快感，使操作变得更加细腻灵活。还要注意的是：机枪在连续发射一段时间后会因重力反馈而不能下压，这点也是游戏中的一个小常识，呵呵。除了横向2D的射击版面外，渗透者一样有着另类的射击视角一空中射击舞台。这个关卡出现在游戏的第4大关的首关，玩家是处于飞机尾部机舱内的射击手位置，要不时地对准侵袭过来的敌机进行开火。本关给人一种特殊的操作感，可能是因为大家都没有乘过这样的飞机吧（笑），打起来就是感觉不一般啊！背景的云层也很华丽，不过不要太过欣赏画面咯，认真攻击主要目标才是最重要的，这里玩家也一样要小心我方的2架战机也会跟在后头，打到自机可不是好玩的事哦。



说到这我还想评价一下游戏的系统。本作的操作系统个人觉得非常差劲。A键开枪，B键换武器，L键使用特殊武器，R键不转向前进。看上去简单的操作到了游戏中可就难啦！开枪简单换枪难，从枪支换为手榴弹需要1秒左右的时间，再从手榴弹蓄力至投掷出去又需要几秒钟的时间，之后再想换回枪来使用又要花上1秒的时间~0~汗。为什么那么烦啊，这严重没有好好地利用到GBA上4键的功能。L键可以说事浪费了，把L键换为B键，直接按方向键上使用特殊武器不就行了吗?！EA公司是怎么开发的啊，真没好好考虑到我们这些玩家的苦衷……哎。还有一个做得不太好的地方就是人物的走动速度慢了点。某些关卡敌人的子弹比较密，而且敌人的走动要比我方快，这样的设定未免太过分了吧。从某些角度来看算是失去了一些游戏的操作感和灵活性。不过这样的走动只有在普通的伪3D关卡里显现出来，玩家不必担心2D射击关卡的操作和乐趣！以上2点本人认为是游戏中的最大不足之处，当然在整个游戏来看，第2点也没什么好担心的，可是换武器的操作的确是一大弱点，至少本人感到控制起来比较复杂，难于精确地把握好攻击时间。

再完美的游戏也是有缺点的。虽说本作不论在画面或是音乐等方面都相当的完美出色，但是其弱点还是很明显地体现了出来。《荣誉勋章-渗透者》的关卡比较多，其中又以伪3D版面为主的游戏里其操作相当烦琐。通关的玩家应该都注意到了这一点，真是用尽脑力和“手力”来完成通关的啊。想像一下在通关后出现的隐藏Survival Mode以及Max-GI mode中，玩家们在操作上的付出还会更加辛苦的……作为全球最大的运动游戏开发厂商一EA竟然在操作上显露出了一个缺点，可能是因为掌机版本而没有很好地重视吧，这样的教训希望EA公司也能够了解和改正，毕竟广大玩家所热爱的动作游戏其最明显的地方就是操作了，这也从侧面可以看出玩家对于该系列的难度一直感到可怕的原因之一了。



O.K.GBA版勋章的取得还是有着比较高的难度哦。不过要是比起电影—《拯救大兵瑞恩》里的登陆战要简单的多（哈）。游戏始终是游戏，相信在体验过这样一款大容量且制作华丽的战争游戏之后，你一定会有所感悟的！赶快进去荣誉勋章，开始那血腥残酷的战斗吧！



文/C.A.B.

最能发挥GBA机能的经典名作

GBA（SP）作为国内普及率最高的主机，是拥有相当的人气。它被很多玩家喻为宝贝、朋友、伙伴等。为GBA开发过游戏的厂商很多，但其中发挥出GBA机能的却不多，这里为大家推荐几款发挥出GBA机能极限的几部经典名作，有条件的玩家务必珍藏呀！

画面极限：黄金太阳2——失去的时代

不愧是任天堂自己的看家作品，自己对自己主机的机能相当了解，本作画面堪称GBA机能极限。厂商巧妙抓住了GBA画面制作中Tile格式、图片的旋转等效果的运用，底纹色彩相当鲜艳，近似色和过渡色运用和衔接恰到好处，加上适当缩放效果，是GBA上RPG典范！画面水平直逼PS！加上战斗系统简单，又在1代基础上加入新召唤兽、精神力和游戏流程，使其魅力难挡。和开启の封印一起组成了一部空前佳作！不必多说啥啦！

娱乐性：8	画面表现：10
音乐：9	手感：——
厂商：Nintendo	128M卡带
建议：GBASP体验	

手感极限：超级马里奥A4

任氏看家ACT大作，在GC、N64、GBA、FC、SFC上都有登场。GBA上的4款都是复刻作品，但游戏性、手感方面ACT的关键要素完美移值！赞美！超级马里奥A4是GBA上马里奥系列的最新一作，也完全继承了SFC版。本作手感极强，比如按A键的手感都不一样，按轻一点为小跳，而重一点则为高跳，助跑、飞翔等都相当好，所以说打好马里奥系列不光要靠技术，还要靠感觉，这是马里奥的精髓。推荐！

娱乐性：9	画面表现：5
音乐：7	手感：10
厂商：Nintendo	64M卡带
建议：GBA体验更佳	

3D极限：SD高达G世纪A

啊！没的说！任天堂购入了BANDAI公司2.6的股权，成为BANDAI+大股东之一，所以这次BANDAI在GBA上推出的这款SLG类型的SD高达G世纪A着实让人吓了一大跳！居然在这小小掌机上表现出如此之强的临场感来，机器人全用多边形处理，而且还充分运用了GBASP比GBA拥有更好的立体声效果，戴上耳机来体验这款到达GBA机能、音频、颠峰的作品，享受啊！感动！高达中剧情和经典音乐重现，啊！虽然GBA用3D模拟中有诸多不方便和效果上的限制，但本作很好地和2D相结合克服了很多困难！赞赏！

娱乐性：5	画面表现：10
音乐：10	手感：——
厂商：BANDAI	128M卡带
建议：带耳机GBASP体验	

音频极限：恐怖惊魂夜GBA

作为GBA上不多的AVG型的音响小说，chunsoft的恐怖惊魂夜GBA版，总体来说是相当成功的！游戏画面上，人物制作不够清晰，而对于物体或者关键场面（如死人场面）刻画是十分细致的。因为是音响小说，所以音乐方面自然也成为游戏的另一个卖点。玩过本作的人都十分记忆犹新的，是那真实感极强的风雪声和那出事后的阴森恐怖的音乐，若是戴上耳机，在晚上关了灯来体验的话，对你的心理的确是一个极大考验，玩家不妨体验一下吧！

娱乐性：9	画面表现：8
音乐：10	手感：——
厂商：Chunsoft	64M卡带
建议：至尊GBASP	

便携极限：瓦里奥制造GBA

按理说哩，这不算是GBA本身机能，但是作为掌机，其便携性也是不可忽视的一个问题。哦，瓦里奥制造全国普及率估计是相当高的，这款标准符合全年龄化的游戏不管是给我们玩家还是给辛苦的上班族带来了极大乐趣，从而从另一个侧

"边角栏"很好嘛！既增大阅读量，又充分利用空间。对了，上面有个人说某期把"钱"错写为"铁"。昏哦，不懂请不要乱说嘛，《电软》饭斯都晓得嘛！我还发现"边角栏"登了大量读者来信，太好了。（四川　刘成磊）

面反映了GBA、GBASP的便携，没有烦琐的RPG要素，左思右想的SLG战术，随时拿出GBA来体验任氏游戏理念所带来的乐趣，几百上千款小游戏的合集，绝对珍藏，绝对经典！

娱乐性：10	画面表现：5
音乐：8	手感：7
厂商：Nintendo	64M卡带
建议：GBA或GASP	

以上是个人认为机能单方面极限的作品，下面再为大家推荐综合极限的作品。

五、最终幻想战略版A

SQUARE的作品画面都是相当精美漂亮的，本作也不例外，用45度角视线，刻画出了一个虚幻而又现实的世界。本作音乐也很动听，轻柔流畅，婉转悠扬。在FF作品中登场的召唤兽在本作中同样登场，很有魄力，再加上其战略版的特性，是FF迷必买的好作品。

厂商：SQUARE・ENIX	类型：S・RPG
128M卡带	手感：——
画面：10	音乐：10
便携：5	效果：8

四、新约・圣剑传说

同样是S-E的作品，画质一贯精彩，只不过色调搭配不是很合理，在GBA上有种暗灰的感觉。人物动作生动，而作为ACT型RPG，三连击设定十分成功，各种武器连击也各有不同，男女主人公手持武器的样子很可爱哦！本作音乐有时温柔有时紧张有时悲凉，与画面、剧情结合较好，并运用了拉伸效果，使立体感、层次感逼真地展现于玩家面前。随时玩一会儿也很过瘾的呀！

厂商：SQUARE・ENIX	类型：A・RPG
128M卡带	手感：10
画面：8	音乐：9
便携：7	效果：9

三、格斗之王EX2

GBA上的格斗大作，以KOF2000为蓝本制作，加入了忍、樱、纯等特有角色，与EX相比（简直没法比！）……画面在GBA上十分清亮，在光源充足的条件下，用GBA玩十分爽快，手感很好，必杀技、连续技等都能容易地放出，音乐也继承了KOF2000的背景音乐，很动听，酷爱KOF2000音乐的玩友，可以在特定条件下，用耳机专门欣赏音乐，在休闲时玩一下真的很好。

厂商：Playmore	类型：FTG
64M卡带	手感：10
音乐：8	便携：9
画面：9	效果：9

二、V拉力3

有人会问为什么这样一款游戏为何能登上亚军宝座，我会问，为什么这么好的RAC游戏不能是亚军？GBA上的赛车游戏素质都比较低，连SEGA名作《SEGA RALLY》也不除外。可是本作的出现令人大大改观！细腻的画面，能很好地体现出了赛车的精髓，速度！多角度视野，让玩家可以多个角度调整自己的状态，3D机能的充分挖掘使得在表现上超过了很多RAC游戏（当然是GBA上的了），而且本作的改革在于要玩家多多考虑，选中自己最喜爱的车子，零件选择都比其他RAC来得多、细、精。手感方面也不比其他RAC型的差。V拉力3是GBA上不多的RAC中的极品。休闲好伴侣。

厂商：ATARI	类型：RAC
64M卡带	手感：10
音乐：9	便携：10
画面：10	效果：10

一、恶魔城・晓月圆舞曲



这款作品偶就不多说什么，把它放在第一位，估计有人服气有人不服气，众说纷云吧！至少个人看来手感不错，音乐也不差，画面更精彩，若是玩家不喜欢，偶也没话说，打的分也很给面子了……

厂商：KONAMI	类型：AC
64M卡带	手感：10
音乐：10	画面：10
效果：10	便携：10

江苏常州 穆欣

玩铁臂阿童木有感



文/CasTlevania ？

自从儿时起，阿童木的形象就已在我的记忆中难以忘怀了，10万马力的超强动力使他成为动画史上的一个超级明星！在以往的游戏主机上，如FC上，也能够看见一些由阿童木动漫改编的游戏。现在的潮流已是家用机和掌机的天下，最近SEGA的子公司—财宝为阿童木的最新动画在日本上映而在PS2与GBA上制作了游戏版本，虽说本次的作品是大人气动漫改编的游戏，不过财宝——这个曾经为我们玩家带来多许多经典游戏的大公司来说，其作品的素质是无可挑剔的。

当本人第一次玩到GBA版本的阿童木后，给我的第一印象就是“合适”。为什么说合适呢？那是因为从游戏的整体角度来看，各方面的素质都做得相当出色，不但如此，操作和音乐的相互结合，使得游戏能更加吸引玩家。单从掌机的操作上来看，本作的操作方面也很特殊，在地面上和空中都可以按B键进行格斗技，A键则是地面跳跃，空中飞行，简单的按键与方向键的配合可以变化出许多种动作来，在空中可以用跳跃加方向键进行8个方向的飞行，在地面上厂商也一样考虑到利用前前使出前冲的动作，这一做法和洛克人一样，非常好用。如果在空中版面的话，如第4关的站立式空战，也一样可以自由地左右无敌飞行，而且飞行的距离视按键的时间长短而定，这一点又类似于洛克人、恶魔城等经典游戏的跳跃动作，财宝公司完美地把按键时间的长短来控制跳跃的高度这点用在了飞行技巧上，这令我十分满意！作为一款动漫类型的ACT游戏，其动作的丰富程度即可以说是很普通又可以说是变化多端，合理地用到了GBA上的全部键位。

如果说阿童木是一款好的动作游戏，那就必须在游戏的难度上来更好地体现其操作方面的特色。

的确，在游戏中有许多地方可以体现出本作在操作上的刺激感。就像任天堂或是KONAMI这些巨型游戏公司，其游戏一般都可以实现超BT的打法，如1命通关；不损失HP过关；最速翻版等等。这些特点在GBA版的阿童木里都可以实现！什么？你不相信？那就听我来说说吧。第一，阿童木拥有3种必杀技巧，其中的全屏扫射可以实现真正的无敌，这样一来，敌人的攻击就可以无视，不过其难点在于HARD模式中必杀的上限只有3次。第二，无敌飞行。这个技巧在一开始就可以用，当阿童木在飞行的瞬间是不会受到攻击的，好好地利用这点是不受伤害的关键之一。第三，能力改造系统。当在游戏中救出人物后便会得到一次升级的机会，升级的能力一共有6项，在HARD模式中某些能力只能提升4级，这也是游戏给予玩家的难度和挑战。看过了这3点，玩家应该会明白一些了吧，合理地分配升级点数在游戏中是非常关键的，比如第2关的人工太阳，不把手腕光线改造的够强是很难通过的，不利用有限的必杀技巧就更不用说了，像8-3的BOSS战，就算玩家把飞行的能力提升到最强，也同样不能轻松地解决BOSS，因为在飞行中变换方向的瞬间是会受到攻击的，而这关的BOSS放出的陨石很大，光靠来回躲闪是不可能100%每次都能躲过的，如何来引诱一些BOSS的攻击以及掌握好躲闪的时间和方法是取胜的关键。



目前GBA上的游戏都用上的真人语音效果，不过遗憾的是在阿童木里没有用上，这和游戏的64m的容量有关系。想想吧，《钻地小子》2的主题歌的容量就已超过40m，而其游戏本身只有24m的容量，可能是厂商为了吸引玩家吧，钻地小子的确很有特色，不过其单调的“钻”是不能与阿童木这样的动作游戏相比的。总体看阿童木的制作水平吧，大概只有那些非常挑剔的玩家才可以看出这款作品的不足之处。我个人感觉游戏的灵魂是游戏性与操作感的相互结合，阿童木的确做到了这一点，游戏中的每一关都有它存在的理由。不论是射击关卡的刺激程度还是普通关卡的打斗乐趣，这些都在作品中表现得十全十美。这样一款高素质的游戏中加入音乐也没有什么必要了。

游戏和其它动作游戏一样有着许多隐藏要素。在本作中的各个关卡里一共有46名隐藏角色等待着玩家。这些角色都是来自手冢治虫先生笔下的动漫人物，其收集的乐趣也是游戏的一大亮点，不但可以看到人物的原画而且还能欣赏到详细的资料，对于阿童木的FANS来说，这真是一款动漫游戏的佳作，除了收集人物之外，发生特殊的剧情就可以进入隐藏的第八关了，在通关后还能够欣赏所有的剧情和音乐，这一点设计可以让我们这些玩家充分地享受到游戏中的所有要素。

作为一款游戏，有优点也必然有缺点。个人认为游戏中某些地方设计得不够完美。就如上文提到的BT法完美通关，本作的确可以达到这一目标，不

像《黄金太阳》系列这种超S级游戏怎么还没有推出？动作快一点，不要偷懒，都从第2期提到现在了（因无5的缘故，如5有就抱歉了），我想大多数读者都希望多一点经典游戏少一些不好玩的新作攻略的。毕竟都玩前者。（上海　曹伟锋）

过在特定场合不使用必杀来反抗的话就必然会损失HP。比如说人工太阳的BOSS战，其第一形态不需要必杀，而第二形态就……本人是利用2个手腕光线加上普通光线，待BOSS变大后再使用最后一次手腕光线利用无敌时间移动到它的下方，再补上几次光线射击才能刚好解决掉这个难缠的家伙。不知道别的玩家是如何不用必杀不受伤害过去的，可能没有吧，不过至少我认为利用必杀来实现不损失HP通关是不完美的。另一个让我感到不妥的地方就是2周目的敌人设定了，游戏中要达到2周目是很容易的，而2周目的敌人没有太大的变化是令人失望的。虽说2周目有不少的隐藏剧情和关卡，但这些也不能完全弥补重复游戏的郁闷，而且在1周目时的改造升级也保留了下来，这在打法和技巧上降低了难度，原本的敌人则变得不堪一击，玩起来多少有点想睡觉的感觉……



不论怎么说，此次财宝公司的掌机版本阿童木的确是一款好游戏，不知道玩家们是否尝试过：在某些地方，如3-5这关的BOSS战时，在BOSS发射光线的同时也发射必杀手腕光线，此时的画面会发生重叠消失的效果，可以看见光线背后的场景，那种画面简直是利用了GBA的全部机能，汗，个人对本作的评价比较高，如果100分是满分的话我会给它95分。在这个年末商战的大好时候，想买到一款好的动作游戏不难，但如果说想买到一款动漫改编的动作好游戏那就要好好挑选一番了，呵呵，相信阿童木将会是你的首选！

黄金的太阳，黄金的 GBA

《黄金太阳》对GBA来说意味着什么，相信大家心中都有自己的答案。作为一款掌机游戏来说，超华丽的画面，加上颇有趣的游戏方式（至少在传统 RPG 的氛围下加上了行走的一些ACT解谜要素），以及极具创意的精灵组合系统，使得 GBA 原本原创游戏并不多的市场出现了这样值得赞美的生力军。

最早厂商公布《黄金太阳》的时候，人们最关注的莫过于画面的“革命”了。何谓革命？就是指 GBA 上超出人们意料的效果。《黄金太阳》画面之优秀是有目共睹的，RPG最重要的战斗画面被描绘得有声有色，从最开始遇敌的那段“视角切换”，到召唤魔法的养眼，制作者 GAMELOT 熟练地运用了 SS 时代积累下来的光源软件模拟特效，将根本不具备光源运算机能的主机表现出光的绚丽感。许多魔法以及必杀特技在这种特效的作用下显得格外刺激，即使是对 RPG 很不感冒的欧美玩家在这样强大的画面表现下也纷纷掏钱， IGN 等众多权威网站更是给《黄》打出了很高的分数。

不过我们也很清楚，任天堂的游戏向来都不在画面上大肆宣传，GAMELOT 秉承了这一传统，在游戏性上下了不少的功夫。精灵的组合系统当属首创，本身精灵的组合就是召唤的来源，四只精灵组合成的该属性最强召唤已经可以毙掉市面上大多数 PS 和 SS 游戏，也最充分的向人们证明了 GBA 果真不假的 32 BIT 。精灵另外的组合效果就是导致装备角色的职业发生变化，职业变化后的角色不仅仅是各项能力数值的直接反映，更是所习得的魔法种类的差别。举个简单的例子，笔者曾经在某处困住已久，求救得到的答复是使用“种植术”，不管怎么 CHECK 魔法栏就是无法发现这项法术，后来调换了几只精灵产生新的职业后才在魔法栏里发现了久违的“种植术”。这也使得笔者花大力气去研究各职业，最终战前更是为了合理分配精灵使每位角色职业究极而绞尽脑汁花费不少时间。

武器的收集及各具不同的效果也为游戏增色不少。基本上得到的武器都对应特别技的发动，后期拿到的不少武器发动必杀技来更是当仁不让于许多魔法。其实早在 GAMELOT 开发的《光明力量》系列中就有这样的设定，不过换在 GBA 上表现出色的效果也足以让人叹息。稍稍不满的或许就是没有语音了，即使在 128M 的 2 中也没有人语的出现，这让激烈的战斗多多少少缺了点什么。

GAMELOT 在游戏中还是犯了一个永恒的毛病，就是拖沓冗长的剧情交代。本身《黄》的剧情就颇显老套，而 GAMELOT 又设计了大把的对白，这样在无法直接按掉或加速跳过的游戏中便显得极无聊，日本或欧美玩家有兴趣的倒可以品位一番对立与追求的主题，但对于当时还没有中文汉化版面世且日文苦手的广大中国玩家来说确实是不大不小的一种折磨。

GAMELOT 很早之前就公布过《黄》的全球累计销量已过百万，这对一款完全原创的游戏来说的确是了不起的成绩，而作为一款 RPG ，其在欧美远胜日本的喜爱和赞誉度更是让不少玩家和评论家大跌眼镜。据不可靠消息称， GAMELOT 正在着手为任天堂的 GC 主机开发一款大作 RPG ，外界纷纷猜测会是《黄金太阳》的 GC 版，如果果真如此，那真的是 GC 玩家的福气啊！！

文/Leny

发卖TOP 10

POCKET HYPER RANKING

本期日本最新GBA软件销售排行榜　统计时间：2003年10月6日～2003年11月9日

1 SD高达G世纪

BANDAI | SLG | 2003年11月27日 | 5800日元

初登场



16万5584本　累计：16万5584本

最新的SD高达系列登陆GBA之后，在短短的时间内销量就轻松地突破了16万本，但这并不会令人感到吃惊，因为本系列的FANS实在是太多了，相信其销量还会增长。

2 马里奥与路易RPG

↓ 4

NINTENDO | RPG | 2003年11月21日 | 4800日元

5万9953本　累计：11万2445本

3 实况口袋棒球6

初

KONAMI | SPG | 2003年12月4日 | 4980日元

5万7016本　累计：28万9288本

4 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团

↓ 2

SQUARE · ENIX | RPG | 2003年11月14日 | 5800日元

3万9332本　累计：14万7297本

5 大家的王子

初

KONAMI | ETC | 2003年12月4日 | 4980日元

1万4726本　累计：1万4726本

6 口袋妖怪 红宝石

↓ 8

NINTENDO | RPG | 2002年11月21日 | 4800日元

1万1060本　累计：227万9057本

7 口袋妖怪 蓝宝石

↓ 9

NINTENDO | RPG | 2002年11月21日 | 4800日元

1万0461本　累计：224万6816本

8 传说中的斯塔菲2

↓ 6

NINTENDO | ACT | 2003年9月5日 | 4800日元

9650本　累计：20万6780本

9 超级马里奥A4

↓ 7

NINTENDO | ACT | 2003年7月11日 | 4800日元

9529本　累计：41万3771本

10 口袋妖怪弹珠台 红蓝宝石

↓ 11

NINTENDO | ACT | 2003年8月1日 | 4800日元

9289本　累计：25万4237本

★以上销量由全日本1300家以上游戏卖店提供的数据统计而来，与厂商公布的官方销量可能会有微小误差。

我认为这期新增的“边角栏”最能体现出风林兄的用心良苦，当读者看到自己的想法与意见登在了杂志上，那份欣喜之情是不能用言语来形容的。因为这表明了读者的意见或想法编辑已知道已留言了。（上海　万（吉力））

游戏发售表

SOFT Release Schedule

本期日本最新GBA软件发售时间表　统计截止时间：2003年12月（以前的请翻阅杂志）

发售日	游戏名称	厂商	类型
2004年1月8日	指环王 国王归来	EA	ACT
2004年1月22日	模拟人生	EA	SLG
2004年1月23日	逆转裁判3	CAPCOM	AVG
2004年1月未定	小魔女克丽姆系列第1弹《换装天使》(暂定)	CULTUREBRAIN	ETC
2004年2月12日	007 Everything or Nothing	EA	ACT
2004年2月12日	小人国	SEGA	ETC
2004年2月19日	越野赛车系列 V-RALLY3	ATARI	SPG
2004年3月26日	莉卡娃娃的打扮日记	Marvelous	ETC
2004年3月上旬	ONE PIECE GosignBaseball	BANDAI	SPG
2004年3月未定	星之卡比 镜之大迷宫	任天堂	ACT
2004年3月未定	爆裂鼻毛真拳～9极战士搞笑融合	HUDSON	RPG
2004年4月未定	ZERO ONE SP	Fuuki	SPG
2004年春	怪物 召唤士	アーテイン	RPG
2004年春	Pia欢迎来到Carrot！！3.3	NEC	ETC
2004年春	麻雀CORRECTION	CULTUREBRAIN	TAB
2004年春	大家的游戏系列 动作游戏（暂定）	SUCCESS	ACT
2004年春	大家的游戏系列 围棋（暂定）	SUCCESS	SPG
2004年春	数码宝贝赛车（暂定）	BANDAI	SPG
2004年春	龙珠Z 舞空斗剧	BANPRESTO	ACT
2004年春	口袋妖怪火红（捆绑WirelessAdapter）	任天堂	RPG
2004年春	口袋妖怪叶绿（捆绑WirelessAdapter）	任天堂	RPG
2004年春	东京魔人学园符咒封录	Marvelous	RPG
2004年春	合金弹头ADVANCE	SNKPlaymore	ACT
2004年夏	购物系列第11弹《可爱的金鱼物语》	CULTUREBRAIN	RPG
2004年未定	真・女神转生DevilChildren 弥赛亚・起义者	ATLUS	RPG
2004年未定	城市热血物语ex	ATLUS	ACT
2004年未定	双截龙 ADVANCE	ATLUS	ACT
2004年未定	低价格系列《可爱森林的点心君 游戏陈列室》(暂定)	CULTUREBRAIN	ETC
2004年未定	MAPLELAND的《魔法屋》+动物角色占卜个性心理学	CULTUREBRAIN	ETC
2004年未定	王国之心 记忆的锁链	SQUARE・ENIX	RPG
2004年未定	马里奥高尔夫GBATOUR	任天堂	SPG
2004年未定	银河战士 ZEROMISSION（暂定）	任天堂	RPG
2004年未定	Super Puzzle Fighter	CAPCOM	ETC
2004年未定	EZ-TALK 中级篇（暂定）	KeyNet	ETC
2004年未定	GAMEBOY MUSIC（暂定）	任天堂	ETC
2004年未定	MOTHER3（暂定）	任天堂	RPG
发售日未定	马里奥与大金刚（暂定）	任天堂	ACT
发售日未定	马里奥网球（暂定）	任天堂	SPG
发售日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	Midway	SPG

本书的错误实在太多，我在看完一周目后竟然发现十几个错别字、错标点等。我觉得尽管错误在所难免，但不免有不负责任之嫌。望以后能多认真复审几遍。(内蒙古　赵亮) 雪人：放心，木头会擦亮眼睛盯着的！

情报站



4757.com–GBA base/雪樱

■据KONAMI宣布表示，由其预定于2004年3月发售推出的GBA新作「网球王子2004」，也会将像「网球王子2003」一样分成两个版本发售推出，而预定分成的两个版本将分别为「光荣金（Glorious Gold）」与「流行银(Stylish Silver）」。

■据欧洲任天堂宣布表示，目前欧洲GBA主机出货台数已经突破1000万台的成绩，其中有300万台为GBA SP。

■据NEC IC宣布表示，将于GBA上推出备受玩家喜爱的人气恋爱经营游戏「爱神有约」系列最新作「爱神有约 3.3」(Piaキャロットへようこそ!! 3.3)，发售时间预定为今年春天，至于价格则是5900日元。

■介于最近超人气动画「钢之炼金术师」大受好评,SQUARE ENIX将预定于今年春天推出一款GBA「钢之炼金术师」，如今官方又公布游戏相关的最新讯息，让玩家可以抢先先睹为快。本作为一款冒险RPG游戏，其中关于冒险的部分虽然还不明，但在RPG的战斗部分,目前已知游戏将采取横向视点的形式，同时不管敌我双方都会在画面中登场出现。当战斗的时候,玩家必须使用素材卡片炼成各种武器，并藉此将敌人给一一击倒。



■据Marvelous宣布表示，将把2000年10月于WS上发售的「东京魔人学园 符咒封录」移植到GBA上推出发行，而在GBA版中预定将收录全部500张以上的卡片，其中甚至还包含PS2版「东京魔人学园血风录」的角色等等。另外随着新卡片的追加，本作在战斗系统方面也都加以更新强化，此外还追加新模式「句会」的设定，让玩家可以藉由自己所诵念俳句的内容取得一些特别的卡片，可说是非常有趣。



■据日本V-Jump的情报指出，由BANPRESTO预定将在GBA上推出的「七龙珠Z」新作原创游戏「七龙珠Z 舞空斗剧」，游戏将预定于2004年3月26日发售推出，让玩家能在GBA上再度体验这款超人气动漫大作的游戏化乐趣。本作为一款可以让玩家体验各自不同角色原创故事乐趣的格斗游戏，游戏的故事篇幅除了包括普乌篇等之外，本作在系统设定上甚至还可以让玩家进行队伍战斗，可说是非常有趣。









■由SQUARE ENIX预定2004年发售推出的这款GBA「王国之心」新作「王国之心:记忆之链（Kingdom Hearts: Chains of Memories）」，如今官方公布游戏相关的最新讯息，要让玩家能在游戏发售之前更加认识这款游戏的丰富内涵。据表示，首先本作与ps2版前作不同之处，便在于采用地图自动生成系统，此外游戏中并没有难易度的设定，并将预定加入对应携带主机的各种丰富要素。而在本作的战斗部分，也由最初企划的直接进入战斗而不切换成战斗画面的Seamless模式改成与敌人接触的Encount模式。而游戏中玩家虽然可以藉由召唤系统来召唤克劳德与高飞等角色，但基于与故事相关的某个理由，因此基本上将只会有索拉一个人进行战斗而已。而在操作方面，基本上与前作几乎一样，至于卡片的入手方法则有战斗与宝箱等多种入手方式。

我觉得光盘中可以插入一些GBA的预告片（GAME）游戏音乐和图片，还有附带游戏精品就足够了，幼儿级的就免了啦。（山西大同　韩泽民）



任天堂的质问箱

——对于任天堂来说，2003年是怎样的一年呢？

对任天堂来说这是阶段性的一年吧。

FC不仅迎来了发售20周年，而且也同时结束了维持了漫长时间的生产历史。我想这是一件重新回归游戏娱乐原点的大事。从以前开始，任天堂给人的感觉就是不管玩家有没有游戏的前提知识都能轻松游戏，根据顾客的喜好进行深入探讨，并不断努力推出顾客真正需要的游戏。而且，任天堂今年还首次在中国发售游戏机、成立CLUBNINTENDO、在东京设立开发部等等，在各个方面施行了关系到2004年今后发展的种种措施。一方面，也许游戏仍然和以前一样不是生活的必需品，另一方面如果继续保持20年不变的生产制作方式，我想是很难在娱乐业界生存下来的。成功的迎来新的一年、将2003年与新生事物组合搭配起来，从这些方面来看2003年对于任天堂来说都是阶段性的一年吧。

——卡比会推出新作吗？

我们将在GBA上推出新作。

虽然以前曾多次传出卡比新作即将发售的消息，不过这次我们保证2004年3月一定会推出一款新作！在1年前发售的《梦之泉DELUXE》中，只要接上GB线就会出现不同颜色的卡比，能够供4个人同时游戏，而在新作《镜之大迷宫》中一开始就可以4个卡比一起冒险。即使是1个人玩的时候,其他3个卡比也会做出各种活灵活现的动作，给人的感觉就像是4个人一起玩一样。而且，玩家也不用再像以前一样全都待在一个画面中，每个人可以分别去闯不同的关卡，体验到同时进行的真实感受。另外，这个游戏最大的特点就是简单易上手。从以前,《卡比》系列就以涉及面广泛内涵丰富的游戏性而大获玩家的好评，这款最新作同样也继承了这些传统，就请大家拭目以待吧。

——《4支剑+》都是为哪些人准备的呢？

这款游戏是为各个年龄段的人准备的！

这次的《4支剑+》中共收录了3款游戏，各个年龄的玩家可以根据自己的喜好随意选择。有年龄比较小的人玩的《影子战斗》、年龄稍微大一点喜欢解谜的人玩的《海拉尔冒险》、年龄更大一些喜欢与别人互相交流比拼的《宝石搬运工》，所以无论男女老少都能找到各自的乐趣。当然，这3款游戏也并不是固定面向哪些年龄玩家而制作的。虽然4个人联机游戏的时候，大家经常会找一些水平差不多的人一起玩，否则就觉得缺了点什么，不过在玩这款《4支剑+》时每个人之间却不会出现太大的差距。所以，即使是不熟悉游戏的人，在双手握住手柄的一瞬间也可以马上和其他人一样展开精彩的大冒险，总之就请大家放心的玩吧。

——在年末活动中有什么新的计划吗？

大家看过GBA游戏排队的那个CM了吗？。

我们在电视上作了一个很有趣的广告，其中的宣传词就是“今年你有做个好孩子吗？”，不知道大家看了没有。另外，为了开展明年年初截至的第二弹FC 20周年纪念活动“火热玛俐欧（Hot Mario Campaign）”我们分别在东京·涩谷的TSUTAYA、大阪的YodobashiCamera这两个量贩店挂出了稻垣马里奥的巨大墙面广告。由于设计充满了圣诞节的气氛，所以非常适合用来在这个时期宣传促销。

对“边角栏”这种形式我是十分赞成，可以给掌机迷们一个交友的天地。小编们真会想办法。（安徽合肥　郑琳）

XG2 TURBO LINK

256M/512M/1GB



正式發售！

- ★ 全新第二代时钟系统，支持我们的太阳！
- ★ 全球首创8M记忆棒+2M动态缓存双记忆系统。
- ★ 存档10年不丢失！
- ★ 市面上最省电的卡带，SP开灯超过10小时！
- ★ 最新完美全硬件记忆系统，直接支持1M和V124的存档！
- ★ 全新分区概念，可以随意从中间替换游戏！

http://www.XGFLASH2.co

次世代商城 新春回馈读者 我51要 CD包行动!

一元钱 买CD包！



凡一次性购买次世代商城周边商品价值满51元或以上者（邮资除外）再加1元即可购得CD包一个（原价10元，可装24张光盘）每笔汇单只能购一个，限量200个，先到先得。

截止时间为2月15日，赶快行动吧！

主流机种记忆卡精选汇总！

特别推荐

编号：1056
GBA超级记忆棒



●可备份各种卡带的存档，包括部分类型的烧录卡，如XGFLASH等等●长年不掉档●记忆棒与记忆棒之间也可以交流GBA记录●菜单简洁，易于操作●49元

第二代超强全中文金手指产品登场！

特别推荐



编号：1113
GBA全中文金手指系统

●内置600个游戏密码●可自动搜索主码●全兼容VBA等内存数值密码●79元

GBASP的超好玩音响器材，一饱你的耳福！



编号：1203
SP音箱＋风扇

●打机同时感受徐徐凉风，发烧一族必备●音箱与电扇开关独立●使用7号电池两节●音量强劲无失真●49元



编号：1191
SP迷你扩音器

●固定于GBA上盖，安装简便可靠●外型小巧美观●独立音量调节●立体声效果●35元



编号：1214
GBASP耳机

●SP专用接口，立体声●19元

GBA(SP)电源相关产品，随时享受乐趣！



编号：1124
SP外置电池盒(充电器)

●使用四节7号电池●通过CE认证●可快速完成GBA紧急充电●29元



编号：1135
SP 700毫安锂电池

●电力强劲耐力持久●59元



编号：1146
GBA三小时电池包连变压器

●GBA专用●29元

以上产品均由圣嘉电子出品并提供质保
技术支持电话：020-81857548　81291742
论坛网址：www.xinga.com.cn/forum

为你的爱机找一个舒适的家！提供更好的保护！



编号：2013
GBA豪华尼龙手提包●16元



编号：2024
GBASP便携包风格4●25元



编号：2046
GBASP便携包风格1●25元

特别推荐



编号：2057
SP防划防震套●19元



编号：2035
GBASP便携包风格3●25元

邮购方法及注意事项

● 汇款时请注明商品编号和购买数量。
（例：周边1034，2046，3047）

● 邮资标准：100元以下(含100元）邮费为商品总价的10%(例：选购29元的商品邮资即为2.9元)，100元以上邮费统一为10元。以上邮资含挂号费、包装费及邮寄费。

● 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011　邮购电话：010-64472177

SALE



玩转掌机　没我不行

ISBN 7-88713-064-6

9 787887 130648 >

ISRC CN-M14-03-304-5/V·TP
人民交通出版社 出版
地址：(100013)北京和平里东街10号

定价：10元
北京次世代科技发展有限公司 制作
地址：北京安外邮局75信箱 邮编：100011



玩转掌机　没我不行

ISBN 7-88713-064-6
9 787887 130648 >

ISRC CN-M14-03-304-5/V·TP
人民交通出版社 出版
地址:(100013)北京和平里东街10号

定价:10元
北京次世代科技发展有限公司 制作
地址:北京安外邮局75信箱 邮编:100011

掌机迷 VOL.9

最新掌机资讯,最绝掌机攻略,最炫掌机周边!

VOL.9

掌机迷

POCKET GAMER



强档攻略

洛克人EXE4

牧场物语 女孩版

绝对独家

口袋妖怪磁贴第一弹

大特稿

GBASP美容手册

敌林外史—掌机游戏中的反面角色

问答无双

新春特大号

新春GBA打假特辑

无间「盗」来自敌人内部的报告